Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

10/20 · Ausgabe 282 · € 5,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 905508 10

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 8,80; Benelux € 6,50; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 7,20

VORSCHAU

PIKMIN 3 DELUXE

Die kleinen Astronauten sind zurück! Alle Informationen zum Remake für Nintendo Switch in unserer großen Vorschau + Retro-Report

ERFAHRUNGSBERICHT

LEGO SUPER MARIO

Aufgebaut & durchgespielt: So viel Spaß machen die interaktiven Lego-Sets!

RUND UM DIE UHR
BILLIGE WITZE!
TYPISCH FREE-TV.
COMEDY CENTRAL
SOUTH PARK
modern family
Rick and Morty
ZUM WEGSCHMEISSEN

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Zunächst eine wichtige Nachricht: Die N-ZONE kostet nun sechzig Cent mehr. Wieso? Nein, wir vergolden uns nicht auf eure Kosten die Redaktionsräume, sondern müssen gestiegenen Produktionskosten Rechnung tragen. Auch an uns ist die Pandemie nicht spurlos vorübergegangen. Falls ihr ohnehin bereits mit einem Jahresabo geliebäugelt habt, ist aktuell der beste Moment, um zuzuschlagen, denn die Anpassung des Abopreises erfolgt erst zur nächsten Ausgabe – noch bekommt ihr also 12 Ausgaben der N-ZONE für 50 Euro statt 55 Euro frei Haus. Wir bieten außerdem ein Kombi-Abo für 62 Euro, bei dem ihr sowohl das Heft als auch die Digitalausgabe 12 Monate lang erhaltet. Ab der nächsten Ausgabe würde dieses mit 68 Euro zu Buche schlagen. Hier könnt ihr die Abo-Optionen einsehen: shop.computec.de/konsole/n-zone-abo. Vielen Dank an dieser Stelle an alle unseren Abonnenten und Unterstützer, die es uns möglich machen, jeden Monat ein Magazin rund um Nintendo auf die Beine zu stellen, uns die Treue halten und unser Redakteursleben regelmäßig mit Zuschriften versüßen. Wie immer findet ihr eine Menge davon auf den Community- und Leserbriefseiten!

Aber keine N-ZONE ohne Reportagen, Vorschauen und Tests: Wir fühlen unter anderem dem Remaster von Final Fantasy Crystal Chronicles auf den Zahn, lassen uns von der Indie-Überraschung Spiritfarer verzaubern, ärgern uns über jede Menge Missklänge in No Straight Roads und betrachten ausführlich das deutsche Ausnahme-Abenteuer Through the Darkest of Times. Im Vorschauteil sind ohne Frage die Pikmin die Stars – sie kommen auch im Retrobereich noch einmal zum verdienten Platz im Rampenlicht. Außerdem haben wir spannende Kolumnen und Reportagen rund um das Hobby Videospiele für euch zusammengestellt: Wir behandeln Liebe in virtueller Form, analysieren und erklären den Streit um Fortnite zwischen Epic Games und Apple sowie vieles mehr. Nicht zu vergessen: Mario steht auch ohne aktuelles Spiel im Schlepptau im Fokus (mehr zum 35-jährigen Jubiläum des Klempners im nächsten Heft), denn wir haben die interaktiven Lego-Sets zusammengebaut und ausprobiert!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 10/2020

Vier bis Neun
Die Wertungsspanne aller Tests im Heft ist in dieser Ausgabe besonders eindrucksvoll. Aber ganz ehrlich, wir hätten auch nicht gedacht, dass No Straight Roads so unrühmlich enden würde. Oder dass Spiritfarer so gelungen ist.

Ein Tag
Die Direct zum Thema Super Mario Bros. 35th Anniversary erfolgte während (!) wir die letzten Seiten auf den Druckerei-Server luden. Alles zu diesem spannenden Thema findet ihr also – leider! – erst im nächsten Heft.

Zwei ist mehr als eins
Wir wurden uns nicht einig, welches Spiel diesen Monat die Besprechung im Retrobereich verdient – deshalb haben wir einfach zwei Artikel gemacht. Ha!

HEFTINHALT 10/2020

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Aktuelles 06

MAGAZIN

Streit um Fortnite: Epic vs. Apple 14

Alles ist politisch (Kolumne) 17

Liebe in Videospielen:
Wenn es Boom macht 20

Lego Super Mario:
aufgebaut und ausprobiert! 26

Faszination Survival-Games:
Die große Lust am Überleben 30

Wieso tierische Begleiter
Videospielen guttun (Kolumne) 34

VORSCHAU

Pikmin 3 Deluxe 36

Hades 42

Little Nightmares 2 44

Termine 46

TEST

Team & Meinungsmache 48

Final Fantasy Crystal Chronicles:
Remastered Edition 50

Through the Darkest of Times 54

Raji: An Ancient Epic 58

Avicii Invector: Encore Edition 60

Windbound 62

No Straight Roads 64

Towaga Among Shadows 66

Spiritfarer 68

PGA Tour 2K21 70

Topspiele 72

RETRO

Mario Kart 64 76

Pikmin 80

N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86

Leserbriefe 92

FINALE

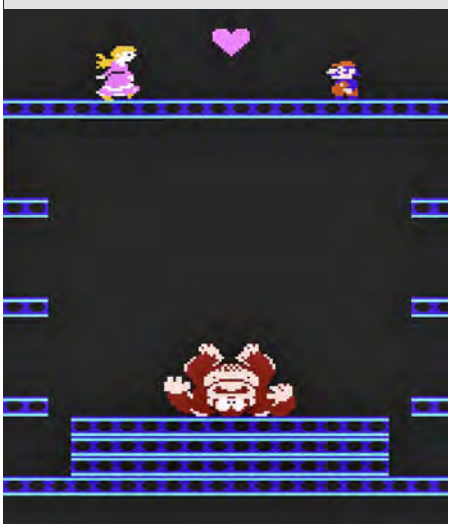
Thema des Monats 96

Ausblick/Impressum 98

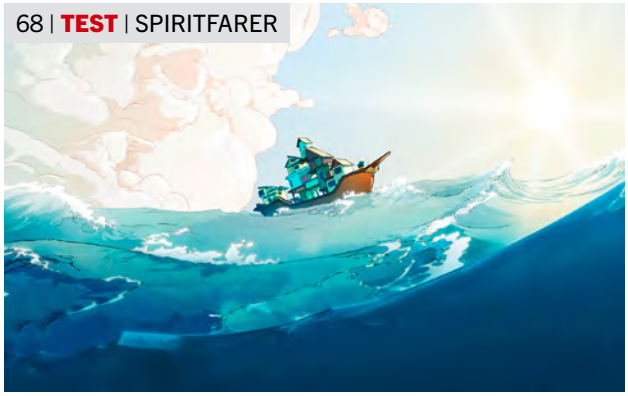
50 | TEST | FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: REMASTERED EDITION

76 | **RETRO** | MARIO KART 64

20 | **MAGAZIN** | LIEBE IN VIDEOSPIELEN



68 | **TEST** | SPIRITFARER



26 | **MAGAZIN** | LEGO SUPER MARIO

36 | **VORSCHAU** | PIKMIN 3 DELUXE

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

FRISCHE ZAHLEN VON NINTENDO

Trotz Pandemie lief Nintendos Geschäft von April bis Juni 2020 besonders gut.

Nintendo hat kürzlich wie alle drei Monate – das gehört dazu bei einem börsennotierten Unternehmen – die Zahlen des jüngst abgelaufenen Geschäftsquartals präsentiert. Neben vielen detaillierten Einblicken, die vor allem für Anleger und Investoren interessant sind, gibt es aber auch für Fans und Spieler immer spannende Zahlen und Prognosen. Alle folgenden Angaben beziehen sich, soweit nicht anders angemerkt, auf den Zeitraum von April bis einschließlich Juni 2020. In dieser Zeit erwirtschaftete Nintendo einen Nettoumsatz von etwa 358 Mrd. Yen, was rund 2,86 Mrd. Euro entspricht. Eine Steigerung von 108,1% im Vergleich zum Vorjahr. Der Gewinn betrug 106,5 Mrd. Yen, etwa 850 Mio. Euro. Hier liegt die Steigerung gar bei 541,3% – und das trotz weltweiter Pandemie mit entsprechenden Auswirkungen auf die Wirtschaft und zeitweisen Schwierigkeiten bei der Switch-Produktion!

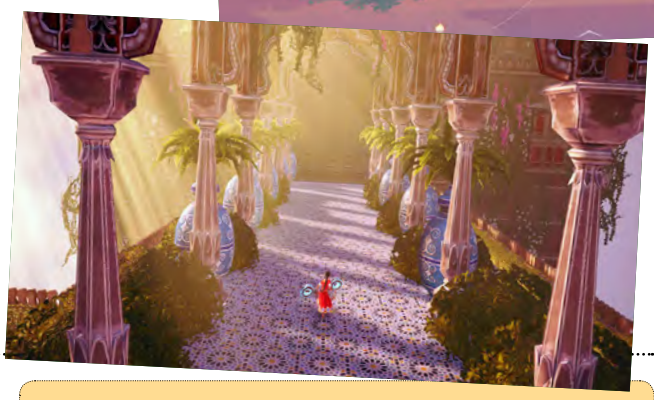
Die Switch ging im Quartal insgesamt 5,68 Mio. Mal über die Ladentheke, davon 1,15 Mio. in Japan (+117%), 1,99 Mio. in Amerika (+143%), 1,61 Mio. in Europa (+222%) und 0,92 Mio. im Rest der Welt (+229%). Seit dem Release der Switch im März 2017 wurde die Konsole weltweit bis zum 30. Juni 2020 61,44 Mio. mal verkauft. Eingedenk der seit diesem Datum verkauften Einheiten dürfte die Switch somit mittlerweile auf Platz 2 der erfolgreichsten Nintendo-Heimkonsolen landen, direkt nach der Wii. Verkauft wurde sie Hybridkonsole dabei 14,59 Mio. Mal in Japan, 24,11 Mio. Mal in Amerika, 16,04 Mio. Mal in Europa und 6,7 Mio. Mal im Rest der Welt.

In ordentlichen Mengen kauften Spieler auch Games für die Switch. 50,43 Mio. Einheiten weltweit im Quartal, davon 10,02 Mio. in Japan, 21,49 Mio. in Amerika, 14,31 Mio. in Europa und 4,62 Mio. im Rest der Welt. Seit Release der Switch wurden nunmehr 406,67 Mio. Spiele abgesetzt, 77,21 Mio. in Japan, 180,07 Mio. in Amerika, 120,22 Mio. in Europa und 29,16 Mio. im Rest der Welt. Die aktuelle zehn meistverkauften Switch-Spiele sind: Mario Kart 8 Deluxe (26,74 Mio.), Animal Crossing: New Horizons (22,4 Mio.), Super Smash Bros. Ultimate (19,99 Mio.), The Legend of Zelda: Breath of the Wild (18,6 Mio.), Pokémon Schwert & Pokémon Schild (18,22 Mio.), Super Mario Odyssey (18,06 Mio.), Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli! (12,2 Mio.), Super Mario Party (10,94 Mio.), Splatoon 2 (10,71 Mio.) sowie New Super Mario Bros. U Deluxe (7,44 Mio.). Von allen verkauften Switch-Spielen im Quartal gingen 55,6% in Form von digitalen Downloadkäufen an die Spieler – ein neuer Bestwert für Nintendo und erstmals über 50%! Mit Mobile-Games und Markenrechen erzielte das japanische Unternehmen einen Umsatz von 13,2 Mrd. Yen.

NINTENDO INDIE WORLD: VIELE NEUE INDIES!

Bei einer Präsentation zeigte Nintendo, worauf sich Switch-Spieler mit Interesse an Indie-Games freuen dürfen. Darunter befinden sich viele wirklich spannende Titel.

Auf eine neue „richtige“ Direct lässt Nintendo zwar schon den Großteil des Jahres warten, kleine Mini-Directs, Livestreams zu Pokémon und Super Smash Bros. Ultimate sowie Indie-Präsentationen zeigt das japanische Unternehmen aber dennoch recht häufig. Letzteres war kürzlich bei einer „Indie World“ genannten Vorstellung der Fall, bei der Nintendo in knapp 25 Minuten insgesamt 24 Spiele unabhängiger Entwickler für die Switch präsentierte. Sechs Titel erschienen noch am selben Tag, nämlich Raji: An Ancient Epic, Takeshi und Hiroshi, A Short Hike, Manifold Garden, Evergate sowie Spiritfarer. Nur kurz danach wurden Inmost (21. August), Hypnospace Outlaw (27. August), Struggling (27. August) und Going Under (10. September) veröffentlicht. Am 23. September erscheint ein kostenloses Update mit einem brandneuen Multiplayer-Modus für den beliebten Indie-Hit Untitled Goose Game. Im Herbst 2020 soll eine ganze Reihe von Spielen auf den Markt kommen: Torchlight 3, Hades, The Red Lantern, Unrailed!, Grindstone und Gonner 2. Noch dieses Jahr soll außerdem Haven erscheinen. Im Frühjahr 2021 folgen aller Voraussicht nach Subnautica sowie Subnautica: Below Zero sowie She Dreams Elsewhere. Noch ohne genauen Zeitraum, aber für 2021 geplant, sind Bear and Breakfast, Card Shark und Garden Story.



KOMMT DIE SWITCH PRO?

Neuerliche Gerüchte deuten auf eine verbesserte Switch Pro in 2021 hin.

Kommt sie denn nun – oder doch nicht? Gerüchte zu einer verbesserten Switch Pro gibt es schon lange. Nachdem es einige Zeit eher ruhig um das Thema war, flammte es nun wieder auf. Grund dafür ist die taiwanesische Tageszeitung „Economic Daily News“. Das Medium beruft sich bei seiner Berichterstattung auf nicht näher benannte Quellen aus der Produktionskette der Switch. Die Schlussfolgerung der Zeitung: Eine hinsichtlich Leistung generell verbesserter Switch Pro könnte bereits Anfang 2021 auf den Markt kommen. Unterstützt wurden die Gerüchte nur kurze Zeit später von Bloomberg, die ebenfalls von unbekannten Insidern aus der Branche von der Switch Pro erfahren haben wollen.

N-ZONE-STECKBRIEF #61

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Louie

ERSTER AUFTRITT:
Pikmin 2 (2004)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Pikmin 2 (2004)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Louie ist ein großartiger Koch mit viel Leidenschaft für die Zubereitung unterschiedlichster Gerichte aus verschiedensten Zutaten. Er kreiert gerne eigene Rezepte.

KURZBIOGRAFIE:
Louie ist ein Angestellter von Hocotate Freight, genauso wie Olimar, der Protagonist der Pikmin-Serie. Im Gamecube-Spiel Pikmin 2 ist die Firma wegen ihm verschuldet, da angeblich ein Weltraumkarnickel seine Lieferung von Pikpik-Karotten gefressen hätte. Es stellt sich jedoch heraus, dass er das Gemüse selbst verputzt hat. Louie ist Mutmaßungen zufolge ledig, Nachrichten bekommt er lediglich von seiner Großmutter, die ihm gelegentlich Essen zuschickt. Laut seiner Oma wollte er als Kind nur sehr ungerne nach draußen gehen. Auch in Pikmin 3 ist Louie zusammen mit Olimar wieder mit von der Partie, gemeinsam bereisen sie erneut den Planeten der Pikmin.

TRIVIA:
Während Olimars Name an den weltberühmten Nintendo-Klempner, Mario angelehnt ist, ist Louie wiederum eine Hommage an …? Genau, passenderweise Luigi! Nach dem Durchspielen von Pikmin 2 sind Louies Notizen übrigens in der Piklopädie einsehbar.

GEWINNSPIEL

DETEKTEI LAYTON – KATRIELLES RÄTSELHAFTE FÄLLE

Gleich dreimal verlosen wir in Zusammenarbeit mit Koch Media die Blu-ray zu Detektei Layton – Katrielles rätselhafte Fälle: Volume 5 – so nehmt ihr Teil am Gewinnspiel!

In der erfolgreichen Anime-Serie Detektei Layton – Katrielles rätselhafte Fälle geht Professor Laytons Tochter Katrielle mit viel Elan und Emotionen ihrer Ermittlerarbeit nach, löst Rätsel um verschwundene Superhelden, untersucht vermeintlich verhexte Kleider und klärt einen Bankraub! Die Anime-Umsetzung umfasst 50 Folgen, in Volume 5 beinhaltet sind die Episoden 41 bis 50 sowie schöne Goodies wie ein beiliegendes Rezept-Booklet mit einer Auswahl von Katrielles Köstlichkeiten, digitale Boni wie Trailer und mehr. Wenn ihr die Detektivabenteuer der sympathischen Heldin leidenschaftlich verfolgt, bietet sich nun die Gelegenheit, Volume 5 auf Blu-ray zu gewinnen. Wir verlosen drei Exemplare, alles, was ihr tun müsst, ist eine Mail an katharina.pache@computec.de mit dem Betreff „Gewinnspiel Detektei Layton“ zu senden. Die drei Glücklichen werden dann per Zufallsverfahren ausgelost. Einsendeschluss ist Sonntag, der 04. Oktober 2020. Wir drücken euch die Daumen, danken Koch Media für die Bereitstellung der Preise und hoffen, dass ihr viel Spaß mit dem Abschluss der Anime-Reihe haben werdet.

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt werden kann.

NINTENDO DIRECT MINI:
PARTNER SHOWCASE #2

Bei einer überraschenden Mini Direct rückte Nintendo die Spiele von verschiedenen Drittherstellern in den Fokus.

Bereits zum zweiten Mal lud Nintendo Ende August zur einer besonderen Variante der Nintendo Direct Mini, nämlich zum sogenannten Partner Showcase. Dabei dreht sich alles um Spiele von Drittherstellern, nicht aber um Nintendos eigene Titel. Insgesamt zwölf Games wurden in der rund zwölfminütigen Präsentation gezeigt. Den Anfang machte Kingdom Hearts Melody of Memory (erscheint am 13. November 2020), ein musikbasiertes Rhythmusspiel in der bekannten Welt von Kingdom Hearts. Es folgte Fuser (Herbst 2020), ebenfalls ein Musikspiel. Hierbei kombiniert ihr verschiedene bekannte Hits beliebig miteinander und könnt eure Kreationen teilen. Ein weiteres Musikspiel, jedoch mit Rollenspiel-Gameplay: Taiko No Tatsujin: Rhytmic Adventure Pack, das im Winter 2020 auf den Markt kommen soll. Direkt im Anschluss an die Mini-Direct erschienen ist World of Tanks Blitz, ein kostenloser Online-Multiplayer-Titel mit über 350 verschiedenen Panzern. Bei Big Rumble Boxing: Creed Champions (Frühling 2021) boxt ihr euch als berühmte fiktive Boxer wie Rocky Balboa im Ring nach oben. Am 15. Dezember 2020 erscheint Collection of Saga Final Fantasy Legend. Gezeigt wurden beim Partner Showcase zudem Just Dance 2021 (12. November 2020), Puyo Puyo Tetris 2 (08. Dezember 2020), Minecraft Dungeons: Schleichender Winter (September 2020), Jump Force – Deluxe Edition (28. August 2020), Final Fantasy Crystal Chronicles Remastered Edition (27. August 2020) sowie Captain Tsubasa: Rise of New Champions (28. August 2020).

SAYONARA WILD HEARTS ERSCHEINT ALS RETAILVERSION

Das außergewöhnliche Musikspiel kommt als klassische physische Variante in den Handel.

Vor knapp einem Jahr testeten wir in der N-ZONE ein ungewöhnliches, aber sehr eindrucksvolles Spiel: Sayonara Wild Hearts. Genau genommen in der Ausgabe 11/2019, eine sehr gute 9er-Wertung vergaben wir damals. Seinerzeit erschien das Spiel für die Switch (und andere Plattformen wie Apple Arcade) nur digital, der Onlinehändler iam8bit sicherte sich jedoch die Rechte an einer limitierten physischen Version, die Anfang 2020 an die Vorbesteller verschickt wurde; allerdings nur in Nordamerika. Nun gaben die Publisher bekannt, dass Sayonara Wild Hearts doch noch als unlimitierte Handelsversion erscheint und zwar bereits am 29. September 2020 und somit rund ein Jahr nach dem ursprünglichen Release. Im Gegensatz zur limitierten Auflage verzichtet diese Variante zwar auf das Wendecover, dafür liegt jedem Exemplar ein Sticker bei – und zwar zu einer der sechs Hauptfiguren des Spiels.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1391: Das etwas ernstere Auftreten von Melindas Zwillingsbruder Moritz aus den Animal-Crossing-Spielen fällt auch unserem Captain Olimar in Hey! Pikmin auf, sollte er per Amiibo den Schatz des Charakters entdecken. Aufgrund dessen nennt er ihn „Ernsthaftigkeitsaggregator".

1392: Das ängstliche Gewimmere von Chunky Kong vor dem Kampf gegen den Boss Dogadon im Nintendo-64-Klassiker Donkey Kong 64 ist eigentlich ein Voice Clip von Disneys Hund Pluto aus dem 1941 veröffentlichten Cartoon namens Pluto der Zeitungsjunge.

1393: Laut der Spieleanleitung zu Diddy Kong Racing hat Bösewicht Wizpig nur einen einzigen Grund, die Insel Funoria mit einem bösen Fluch zu belegen: um seinem alten Studienkollegen Taj, dem magischen Elefanten, eins auszuwischen.

1394: Trifft man im Spiel Earthbound das erste Mal auf die außerirdische Fliege Buzz-Buzz lässt sich der Lichtstrahl, in dem sie erscheint, kurioserweise per Controller von Spieler 2 steuern.

1395: Der SNES-Titel Fire Emblem: Genealogy of the Holy War erschien nie außerhalb von Japan und müsste wohl auch von vorne bis hinten umgekrempelt werden, um als eventuelles Remake veröffentlicht zu werden. Das Spiel ist nämlich berüchtigt dafür, zahlreiche Möglichkeiten für die Spielcharaktere zu bieten, Inzest miteinander zu betreiben.

1396: In den USA wurden sowohl Arms als auch Splatoon 2 von einer interessanten Werbekampagne begleitet. Werbespots mit den Charakteren Eisbär, Panda und Grizz von We bare Bears – Bären wie wir liefen dort. Zu sehen sind die drei Bären beim Spielen der Switch-Spiele, anschließend verraten sie zudem nützliche Tipps und Tricks.

1397: Am 04. August 2011 konnten die Besucher des Umzugs bei einem Sommerfestival in der japanischen Präfektur Aomori einen 13 Meter hohen und fünf Tonnen schweren Motivwagen mit Pit und Göttin Palutena aus Kid Icarus Uprising bewundern. Dieser Motivwagen erschien auch als seltene AR-Karte und lässt sich im Spiel einscannen, um die entsprechende Ikaron-Trophäe zu erhalten.

1398: Der kostenlos nachgereichte Spielmodus „Helden in einer anderen Dimension" von Kirby Star Allies war zuerst als weiterer Planet in der zweiten Hälfte des regulären Storymodus geplant. Die Entwickler entschieden sich letztendlich aber dazu, einen gesonderten Modus daraus zu machen.

1399: Eine Rückkehr nach Subcon? Tatsächlich! In Japan gab es für das Satellaview-Addon des Super Famicom „BS Super Mario Bros. USA", welches eine Fortsetzung des westlichen Super Mario Bros. 2 rund um die Traumwelt Subcon darstellt. Interessanterweise lernt man hier auch den König von Subcon kennen, der im Original weder genannt noch gesehen wurde.

1400: Super Mario World sollte einen simultanen Multiplayer besitzen, ähnlich wie es viele Jahre danach New Super Mario Bros. Wii tat. Als „Kompromiss" für die damals nicht mögliche Umsetzung wurde jedoch die schon lange angestrebte Idee verwirklicht, mit Yoshi ein Reittier als Begleiter für Mario einzuführen.

10 TAGE PURER SHOPPING-WAHNSINN!

VOM **12.** BIS **21.**
OKTOBER 2020

Sichere dir bis zu 70% Rabatt auf viele beliebte Marken und Produkte.

Jetzt schon auf www.cyberweek.deals anmelden und rechtzeitig zum Start informiert werden.

PAULA | Social Media
Event-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

WILLI | PCGH
Video-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

ALECO | PCGH
VR-Nerd

SASCHA | play⁴, PC Games
Fantasy-Nerd

Folgt uns:

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

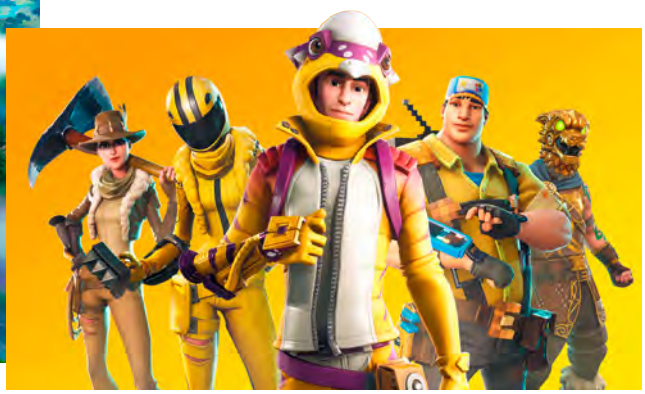
COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

Wenn zwei Konzerne streiten: Fortnite inmitten eines Kampfes der Giganten – wir liefern die Hintergründe. Entwarnung für Switch-Spieler: Ihr könnt weiterzocken!

Seit Jahren beherrscht der Battle-Royale-Shooter Fortnite die Videospielwelt und ist auf so gut wie jedem Spiele-fähigen System zu finden, unter anderem auch auf iOS- und Android-Geräten. Mehr noch, trugen diese Umsetzungen stark zum Erfolg der Marke bei. Zumindest vorläufig ist mit mobilem Schießen und Craften nun aber Schluss, denn zuerst Apple, dann Google, warfen das Spiel aus ihren jeweiligen App-Stores. Grund: ein vermeintlicher Rechtsbruch von Fortnite-Hersteller Epic Games. Der schießt scharf zurück, das wirre Ergebnis erleben wir gerade in Echtzeit mit. Dann ging es auf einmal ganz schnell: Donnerstag, den 13. August 2020, führte Hersteller Epic Games eine neue Bezahloption in der Mobile-Version des weltweit enorm erfolgreichen Battle-Royale-Shooters Fortnite ein. Das Angebot für User: 20 Prozent Rabatt auf alle V-Bucks, die mit Echtgeld erwerbbare Ingame-Währung des Spiels. Der Haken und Stein des Anstoßes für das, was danach

Fortnite ist ein regelrechtes Phänomen und nicht nur auf den Konsolen und dem PC, sondern auch auf Mobilgeräten äußerst erfolgreich. Wegen des Streites zwischen Apple und Epic verschwand das Spiel allerdings aus dem App Store.



Mit den sogenannten V-Bucks, der In-Game-Währung, verdient Epic Games Geld, denn Fortnite an sich ist kostenlos herunterladbar und spielbar.

Epic Games hat eine ganze Kampagne um den Streit mit Apple aufgebaut, inklusive Turnier, Videoclip und dem passenden Hashtag, mit dem User ihre Empörung in Social-Media-Kanälen teilen sollen.

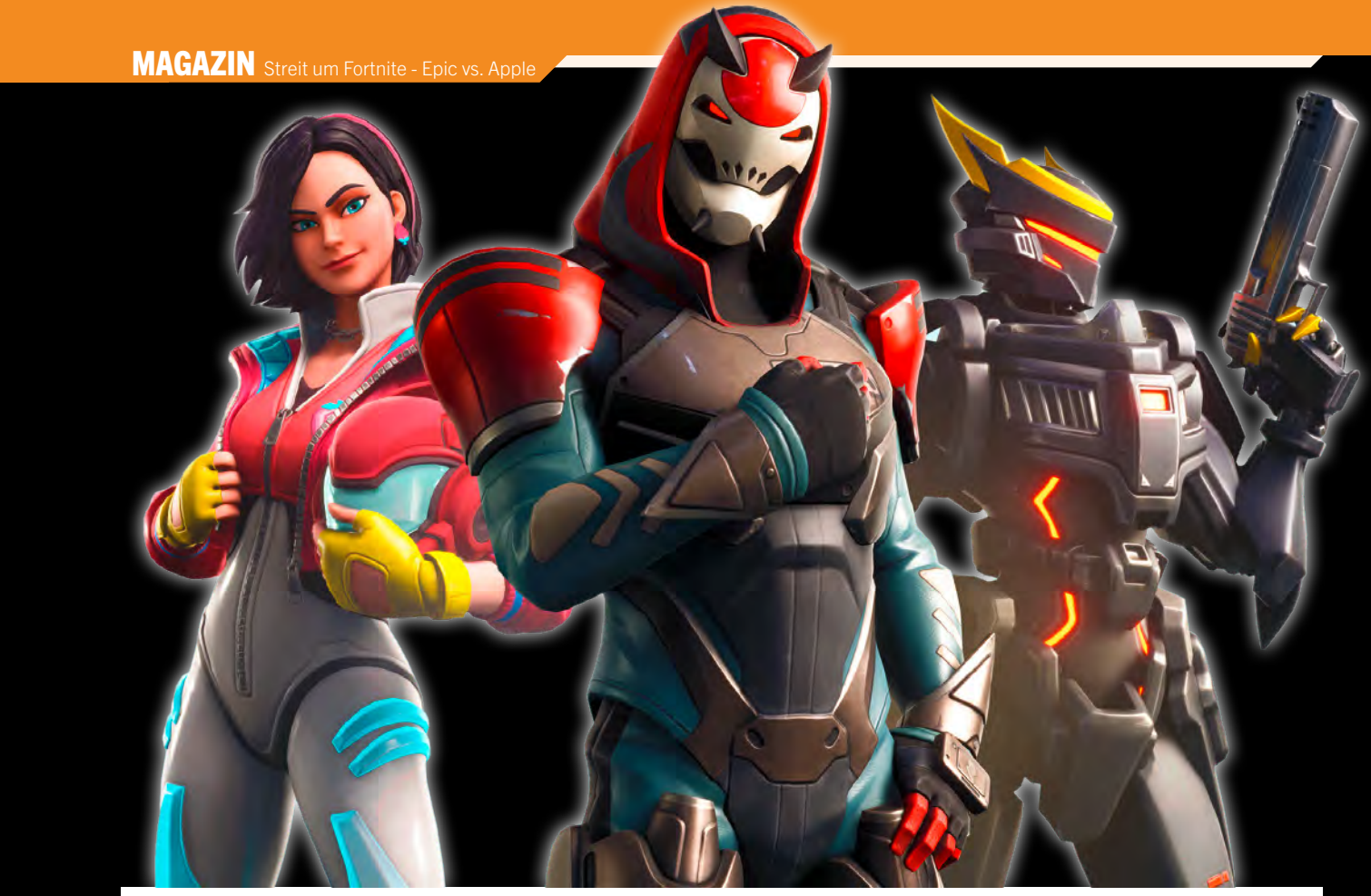
passierte: Um den Preisnachlass zu erhalten, müssen Spieler die V-Bucks direkt im Spiel kaufen, wodurch die bisherige Methode des Kaufes über den App Store umgangen würde. Diese Option hätte weiterhin bestanden, dann allerdings ohne den 20-Prozent-Preisnachlass.Der Gedanke Epics hinter diesem Schritt ist klar, wenn man weiß, wie die Verträge zwischen App-Herstellern und Apple beziehungsweise Google aussehen. Bei jedem Kauf, der getätigt wird, streichen die Store-Betreiber nämlich einen Anteil von 30 Prozent des Preises ein.

Der Streit zwischen Epic (und anderen Herstellern von Anwendungen und Spielen) wegen dieser Klausel schwelt schon lange, so ist auch offensichtlich, dass Epics Rabattaktion eine ganz bewusst gesetzte Provokation war, um die Store-Betreiber aus der Reserve zu locken - und das gelang ihnen genau wie offenbar geplant: Nur wenige Stunden, nachdem das Fortnite-Update live ging, entfernte Apple den Shooter aus seinen iOS-App-Stores. Das offizielle Statement (von uns übersetzt): „Epic aktivierte ein Feature in ihrer App, welches von Apple weder überprüft noch freigegeben wurde, und sie taten dies mit dem ausdrücklichen Vorhaben, gegen die Guidelines des App Stores zu verstoßen, welche In-App-Bezahlungen regeln und die für jeden Entwickler bindend sind, der digitale Güter oder Services anbietet."

Kalkulierter Streit

Tatsächlich sind in den App-Store-Guidelines Apples Vorgaben zu finden, welche ein solches Vorgehen verbieten, den offiziellen Angaben nach, da nur so die Qualität der angebotenen Downloads sichergestellt werden und der Store für alle sicher sein könne. Dass es auch darum geht, dass Apple es ziemlich gut findet, 30 Prozent des Gewinns bei jedem Kauf einzustreichen, steht dort nicht, man ist aber wohl nicht zynisch, wenn man diese Intention zumindest in den Raum stellt. Epic Games zeigte sich offiziell „not amused" von diesem Schritt und hatte nur Stunden nach dem Fortnite-Bann einen professionell produzierten Video-Spot an der Hand, der die von Apple in den 1980ern produzierte „1984"-Werbung parodiert. Die bezog sich dereinst auf Apples Bestreben, mit dem Macintosh die IBM-Vorherrschaft am Heimrechnermarkt zu durchbrechen und war seinerseits eine Anspielung auf George Orwells dystopischen Roman „1984", der die Gesellschaft Englands unter der Kontrolle einer brutalen Diktatur sieht, in der die Geschichte am laufenden Band verfälscht wird und Dissidenten einer Gehirnwäsche unterzogen werden.

Die Fortnite-Version nun sieht anstatt IBM in der Rolle des diktatorischen „Big Brothers" Apple selbst, dessen eiserne Faust die Hersteller wie Epic Games unterdrückt. Der natürlich unumgängliche Hashtag am Ende des Spots: #FreeFortnite. Man kann Epic zumindest nicht vorwerfen, nicht dick aufzutragen. Mit dem Spot einher ging ein deutlich konkreterer Schritt Epics, nämlich eine offizielle Klageschrift gegen Apple, die in Nordkalifornien eingebracht wurde. Darin wird ein Ausnutzen der Marktmacht durch Apple beklagt und dass das Unternehmen sich durch die willkürlichen Regeln des App Stores unlautere Vorteile verschaffen würde. Es ginge Epic nicht um Geld, so Epic, sondern darum, Apples Marktdominanz zu brechen und einen freien Markt zu ermöglichen. Für Mobile-Geräte sollten dieselben Vorgaben gelten wie für Standrechner. Man wolle gegebenenfalls das Recht erhalten, auf iOS-Geräten einen eigenen Store anzubieten, welcher nicht Apples anti-kompetitiven Regeln unterworfen sei. Unabhängig jeder Bewertung der Situation ist nicht von der Hand zu weisen, dass Apple bei der Ausübung des App-Store-Hausrechts tatsächlich relativ selektiv vorgeht. Manche Dienste, welche ebenfalls In-App-Käufe ohne Abgleich mit dem App Store enthalten, werden zugelassen, während andere mit derselben oder einer ähn-



lichen Finanzierungsgestaltung nicht genehmigt werden.

Google, die wie erwähnt ähnliche Regeln für Apps im Play Store in ihren Richtlinien stehen haben, reagierten erst ein paar Stunden später, schlussendlich aber auf dieselbe Weise. Auch auf Android-Geräten kann Fortnite im Play Store nun nicht mehr heruntergeladen werden. Google dazu (Übersetzung durch uns): „Das offene Android-System erlaubt es Entwicklern, Apps in unterschiedlichen App Stores anzubieten. Für Entwickler, welche sich entscheiden, denn Play Store zu nutzen, existieren klare Regeln, die fair gegenüber den Entwicklern sind und den Store für User sicher halten. Obschon Fortnite auf Android verfügbar bleibt, können wir es nicht mehr via Play Store anbieten, da es gegen unsere Richtlinien verstößt. Trotzdem wollen wir jede Gelegenheit nutzen, unsere Diskussion mit Epic fortzusetzen, um Fortnite zurück in den Google-Play-Store zu bringen.“ Zumindest vorerst nimmt Epic dieses Gesprächsangebot nicht an: Nach der Klage gegen Apple folgte eine sehr ähnliche gegen Google. Anstatt auf 1984 zu verweisen, wird hier aber Googles Werbespruch von 1998 ins Visier genommen: „Don‘t be evil“. Die Botschaft dürfte klar sein. Wer Fortnite bereits auf seinem iOS- oder Android-Gerät hat, kann es übrigens weiterhin spielen. Allerdings wird es, zumindest, bis der Rechtsstreit gelöst ist, keine Updates für das Spiel geben. Da Fortnite stark auf regelmäßig hinzugefügte neue Inhalte setzt, könnte das schon bald für Probleme in diesen Versionen sorgen.

Lukas Schmid

Auf der Nintendo Switch könnt ihr Fortnite nach wie vor herunterladen und spielen, auf eurem iPhone hingegen – Stand jetzt – nicht mehr.

Nach der Sperrung von Fortnite im App Store tauchten viele iPhones mit dem Spiel auf Gebrauchtplattformen auf – zu stolzen Preise.

EINE KOLUMNE VON LUKAS SCHMID

Propaganda, inspiriert von einem Apple-Spot, der wiederum auf der Verfilmung des Romans 1984 basiert: Epics' Reaktion auf die Sperrung von Fortnite in Apples App Store.

ALLES IST POLITISCH

WARUM EPICS 1984-SPOT-PARODIE DER BLANKE HOHN IST

Sollte 1984 zur Untermalung einer billigen Fehde zwischen Epic und Apple dienen? Nein, findet Lukas, und sieht noch viele weitere Probleme.

Jetzt also 1984. Es tobt gerade ein Streit zwischen Epic Games und den App-Stores von Apple und Google, der im Kern einige interessante Punkte anspricht, sich aber ein wenig anfühlt, als würden zwei Kindergartenkinder in der Sandkiste sich gegenseitig Sand in die Augen werfen, um zu entscheiden, wer seinen Kunden nun den Großteil der Kohle aus der Tasche ziehen darf. Darf so sein, ist hier aber nicht das eigentliche Thema, um das es mir geht - wer sich informieren will, der blättert einfach einmal zurück.

Nein, mir geht es um einen Schritt, den Epic Games im Rahmen dieses Zungerausstreck-Wettbewerbs getätigt hat: Ein Video, das eine Werbung von Apple aus den 1980ern persifliert, welche wiederum Bezug nimmt auf George Orwells literarisches Meisterwerk „1984" (beziehungsweise die ebenfalls meisterhafte Verfilmung mit John Hurt in der Hauptrolle). In Buch wie Film geht es um ein dystopisches England in der (zum Zeitpunkt des Erscheinens der Erzählung im Jahre 1949) fernen Zukunft des Jahres 1984. Ein ewiger Krieg herrscht zwischen den neuen Staatenbunden, die nicht näher definierte Regierung betreibt fortlaufende Geschichtsfälschung, sodass für die unterdrückten Bewohner nur noch eine ewige, zermürbende Gegenwart herrscht; wer nicht pariert, wird einer schlimmen Gehirnwäsche-Prozedur unterzogen und jeder Moment des Lebens wird überwacht durch den Blick des ominösen „Big Brother", der überall von Bildschirmen starrt. Ein extrem düsteres, extrem deprimierendes, extrem wichtiges Werk. Wer es gelesen und/oder dem Film gesehen hat, wird diese Erfahrung nie wieder vergessen.

Und was machen in den 1980ern Apple und nun Fortnite damit? Sie verkaufen PCs, die der Unterdrückung durch den bösen

Spiele mit militärischer Thematik und historischem Kontext sind oft Gegenstand politischer Debatten. Hier zu sehen: Battlefield 5 von Electronic Arts.

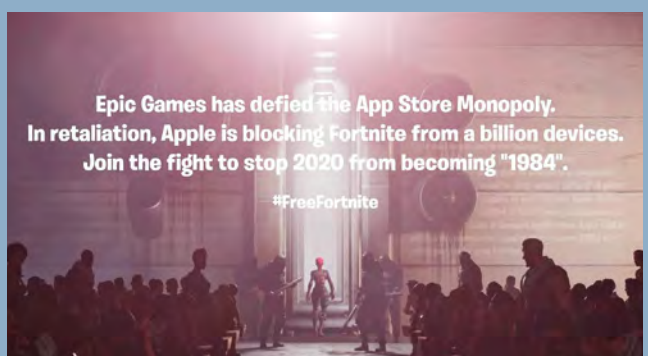
Mitbewerber entgegentreten. Und sie wehren sich mutig dagegen, dass sie nicht so viel Geld verdienen, wie sie könnten. Wow, was für eine Courage das benötigt. Und was für eine stilvolle, reflektierte Nutzung eines Werks es ist, welches eindringlich wie kaum ein zweites die Gefahren von Faschismus, Nationalismus, Populismus und des Überwachungsstaats und den mit nichts aufzuwiegenden Wert der Freiheit aufzeigt.

Schon die Original-Werbung von Apple wird viel zu selten mit kritischem Blick betrachtet, sie gilt als kultiger Spot, ohne dass dieses kapitalistische Ausschlachten in den Fokus gerückt wird. In der Zweitverwertung durch Epic wird's noch bizarrer, da geht der Ursprung der Botschaft endgültig flöten. Nicht nur wird hier mit einer Thematik gearbeitet, welche die Macher ganz offensichtlich nicht verstanden haben – oder die sie nicht interessiert –, es wird auch noch ein billiges „wir gegen die" eingeflochten, was an Zynismus kaum zu übertreffen ist. So ein Vorgehen ist kein neues Phänomen und beschränkt sich nicht auf die Spiele- beziehungsweise im Falle Apples auf die Technikbranche. Man denke nur an Che Guevaras Gesicht auf so ziemlich jedem Ding, welches als Merchandise herhalten kann; die furchtbare „Musik"-Plörre namens „One Day" des niederländischen DJs Bakermat, welche Martin Luther Kings berühmte Rede während des „March on Washington" in dreieinhalb Minuten Gewalt gegen die Ohren packt, klar ohne zu verstehen, was der Wert des Gesagten ist; oder an die zurecht mit Hohn und Spott überschüttete Pepsi-Werbung mit Kylie Jenner in der Hauptrolle, in der das gerade wieder extrem akute Problem der Polizeigewalt mit einer Diätlimo gelöst wird.

Keine Politik, kein Problem?

Dieses Problem der Vereinnahmung existiert, es wird nicht verschwinden, es ist aber trotzdem zutiefst verstörend und darf nicht zur Normalität werden. Und im Falle der Spielebranche geht es mir ganz besonders gegen den Strich. Weil ich Teil davon bin, andererseits, weil dort dieses gewisse Quäntchen Dreistigkeit besonders sichtbar ist. Nichts versichern einem die Spielehersteller dieser Welt nämlich lieber, als dass ihre Produkte ja TOTAL UNPOLITISCH seien. Ubisoft ist hier ein Vorreiter, was doppelt ironisch ist, da man einerseits Botschaften von Inklusivität beschwört und sogar in den Vorspann der Spiele packt, dann aber sagt, ein Shooter wie The Division, in dem es um den Zusammenbruch der Weltwirtschaft und das Versagen der Politik geht, sei keinerlei Statement; und vor allem, da, wie Berichte zeigen, eine von sexuellen Übergriffen bis hin zur Vergewaltigung und rassistischen Beleidigungen geprägte Betriebsstruktur über Jahre aufrecht erhalten wurde. Es gilt natürlich die Unschuldsvermutung.

Activision Blizzard spricht davon, wie wichtig die Stimme des Einzelnen ist, der sich frei entfalten kann, und sperrt dann einen



„Epic Games trotzt dem App-Store-Monopol. Aus Rache blockiert Apple Fortnite auf Millionen Smartphones und Tablet. Verhindert, dass 2020 zu 1984 wird."

Fortnite ist ein Dauerbrenner – das Spielen ist kostenlos, aber mit Echtgeld können kosmetische Zusatzinhalte gekauft werden. Ein Erfolgskonzept.

The Division spielt in einer postapokalyptischen Welt, in der Wirtschaft und Politik versagt haben. Laut Ubisoft ist das keinerlei politisches Statement.

Profi-Streamer aus Hongkong, der, völlig legitim sich auf diese Message beziehend, Freiheit von China für seine Heimat fordert. Gleichzeitig möchte Blizzard aber auch den so wichtigen Markt auf dem chinesischen Festland nicht gefährden. Unternehmen wie Tencent, die ihre Finger in viel mehr Spielestudios haben, als vielen bewusst ist, haben da auch etwas dagegen und vor allem möchte man es NATÜRLICH nicht riskieren, dass die Ausschüttung an die Aktionäre am Ende des Fiskaljahres unter jener des Vorjahres liegt. Aber politisch ist das alles nicht! Klar, man kann sagen, dass Kapitalismus und vorauseilende Gehorsamkeit vor diktatorischen Staaten nicht politisch sind. Kann man finden. Dann ist man aber, frei nach Michael Köhlmeier, dumm oder ein Zyniker. Gemerkt, was ich hier gemacht habe? Ich habe Köhlmeiers vielbeachtete Rede zum Gedenktag gegen Gewalt und Rassismus 2018 anlässlich der Befreiung des KZ Mauthausen vereinnahmt und sie für meine Zwecke genutzt, bar des ursprünglichen Kontexts. Nein, das war natürlich keinesfalls geschmacklos! Und sollte jemand fragen, war meine inhaltliche Zitation natürlich keineswegs politisch gemeint. Ich könnte nun natürlich noch zig Beispiele aufzählen, in denen Spielehersteller überhaupt nicht politisch waren, während sie Spiele über Krieg, Rassenunruhen, behördliche Gewalt und andere Themen produzierten und bewarben. Das soll der Sinn dieser meiner Kolumne aber nicht sein. Nein, ich stelle einfach eine Forderung in den Raum: Liebe Spielehersteller, seid politisch und steht dazu! Ihr postet schwarze Thumbnails und Regenbogenfarben, wenn es eurem Image gerade nutzt, nur um am nächsten Tag in einer Seifenblase der selbstgerechten Nicht-Zuständigkeit dahinzufliegen, sich Augen und Ohren zuhaltend und „lalala“ brüllend. Ihr nutzt Reden, Werke, Momente, welche die Welt verändert haben, um Unterhaltung zu verkaufen, seid aber nicht bereit, die Verantwortung dafür zu übernehmen, euer Verhalten einzuordnen und die politische Natur eurer Taten als solche zu benennen. Alles ist politisch. Keine Stellungnahme zu beziehen, wenn es dringend notwendig wäre, weil man sagt, man sei nicht politisch, IST VERDAMMT NOCH MAL POLITISCH. Verschandelt das Werk George Orwells‘ bis zur Unkenntlichkeit, wenn euch das ein Anliegen ist, aber lügt uns dann nicht an und tischt uns als Entschuldigung Gratis-DLCs und halbgare Ausreden aus. Sagt wenigstens einfach ehrlich, dass es euch nur ums Geld geht. Das ist übrigens auch politisch. ■

Epic Games stellt selbst Designs bereit, mit denen Spieler und Fans von Fortnite ihre Unterstützung im Kampf gegen Apple zur Schau stellen sollen.

Vor dem Blizzard-Hauptquartier kam es zu Demonstrationen nach der Sperrung eines Streamers.

LIEBE IN VIDEOSPIELEN WENN ES BOOM MACHT

Romantik, Leidenschaft und Herzschmerz sind kraftvolle und intensive Emotionen. Doch mit welchen Werkzeugen werden solch tiefe Bindungen in Videospielen eigentlich wiedergegeben? Wir gehen dem Thema Liebe in diesem Special auf den Grund.

Sich zu verlieben, gilt als das schönste Gefühl der Welt. Darüber hinaus gilt die Liebe als ein beliebter Trick bei der Autorenschaft, Filmschaffenden und anderen Kreativen, um die eigene Erzählung und deren Charaktere dem Publikum näher zu bringen. Doch woran liegt das? Ein Hauptgrund ist klar, dass sich beinahe jeder mit solchen Emotionen identifizieren kann. Der allererste Moment, wenn man auf eine ganz besondere Person trifft, der es in Windeseile gelingt, die eigene Welt auf den Kopf zu stellen – selbst, wenn nur für einen kurzen Augenblick. Der bekannte Kloß im Hals, schwitzende Hände und die fehlenden Worte beim ersten Gespräch. Oder aber auch das zerfressende Gefühl in der Brust, wenn einen das Wichtigste im Leben verlässt. Filme und Bücher haben über den langen Zeitraum ihrer Existenz die Darstellung komplexer zwischenmenschlicher Beziehungen in ihren Werken beinahe perfektioniert, Videospiele tun sich hingegen oftmals schwer.

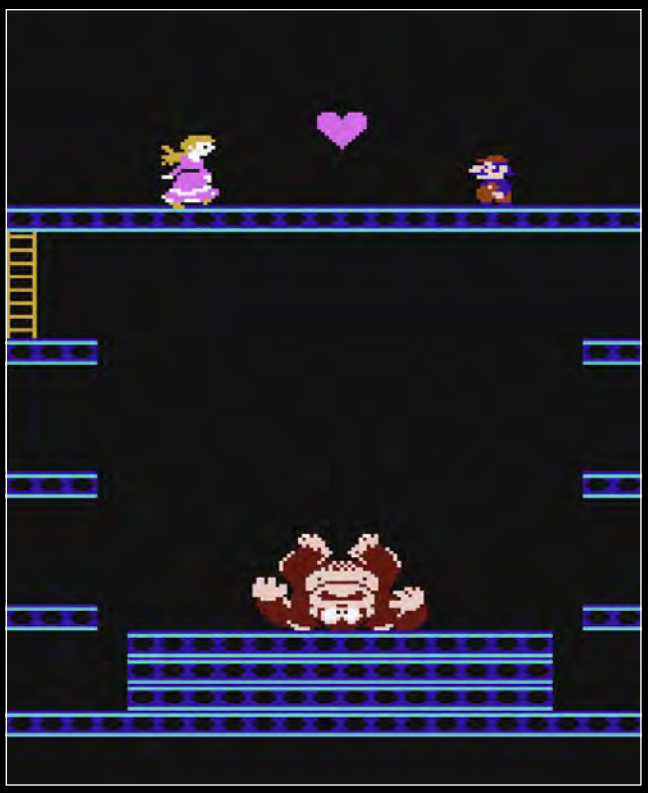
Das liegt natürlich unter anderem an der weitaus kürzeren Lebenszeit des Mediums. Ein weiterer und enorm wichtiger Grund ist die interaktive Natur von Videospielen. In ihren Anfängen wurde die Liebe in Videospielen meist nur als erzählerische Randnotiz oder als spielerischer Ansporn verwendet, um neben Highscores und Bestenlisten noch eine Spur mehr Bedeutung aus dem Werk zu kitzeln. Aber natürlich auch, um die Charaktere im Spiel zu humanisieren. Ein perfektes Beispiel und vermutlich auch der erste Vertreter dieser Art ist das legendäre Donkey Kong aus dem Jahre 1981. Bevor wir uns aber ins Thema stürzen, möchten wir noch anmerken, dass wir in diesem Artikel nicht jedes Spiel mit Romantikoptionen und jedes beliebte Liebespaar des Mediums behandeln, vielmehr möchten wir auf die unterschiedlichen Aspekte und Stilmittel romantischer Spiele eingehen.

Liebe als spielerischer Ansporn

Egal, wie alt man ist, denkt man an Videospiele, so kommt einem vermutlich zuallererst die Nintendo-Ikone Mario in den Sinn. Seinen allerersten Auftritt hatte der Klempner, damals noch als Jumpman bekannt, im Arcade-Titel Donkey Kong, welcher als das erste Werk des legendären japanischen Entwicklers Shigeru Miyamoto gilt. Die Handlung könnte dabei kaum simpler ausfallen: Mario liebt Pauline. Gorilla entführt Pauline. Mario rettet Pauline. Ende.

Die Romanze von Klempner Mario und Pauline brauchte damals keine intensiven Dialoge oder eine detailliert ausgearbeitete Hintergrundgeschichte. Das reißt natürlich wenig mit, gab der Spielerfahrung aber mehr emotionale Fülle. In den unzähligen Nachfolgern wurde das von Nintendo grob so weitergeführt, einziger Unterschied war, dass Mario sich ab 1986 mehr für Prinzessin Peach interessierte – wie sprunghaft, dieser Mario! Die Prämisse bleibt selbst in aktuellen Ablegern aber gleich: Mario liebt Peach. Bowser entführt Peach. Mario rettet Peach. Ende. Bis auf wenige Ausnahmen bleibt Mario der strahlende Held, der seine Geliebte immer wieder aufs Neue aus den Fängen des Bösen befreit. Zugegeben, das ist enorm altbacken und ausgelutscht, funktioniert heute durch

Egal, welche Meinung man zur Handlung von The Last of Us: Part 2 hat, man muss zugeben: die intimen Momente zwischen Ellie und Dina sind eine der ganz großen Stärken.



Einer der ersten Romantiker im ganzen Spiele-Kosmos? Den kennen wir alle: der allseits beliebte Nintendo-Klempner Mario ist natürlich gemeint!

Die Partnerin mag sich zwar über die Jahre stark verändert haben, die Geschichten bleiben aber in Marios Abenteuern meistens ziemlich gleich.

In „Left Behind" (der Story-DLC zu The Last of Us) erleben wir in typischer Coming-of-Age-Manier, wie sich die junge Ellie verliebt.

den ikonischen Status der Serie aber noch immer recht gut.

Je hochwertiger die realistische und grafische Darstellung der Romanze, desto leichter können wir mit den betroffenen Charakteren mitfühlen und uns mit ihren Erlebnissen identifizieren. Primus in dieser Kategorie ist das in Santa Monica ansässige Entwicklerstudio Naughty Dog. Das amerikanische Team begann im Jahr 2005 unter der Leitung von Amy Hennig die Arbeiten an einer Action-Adventure-Serie namens Uncharted. Diese sollte Videospiele und die Darstellung ihrer Galionsfiguren für immer verändern.

Frech geklaut aus Film und TV

Mit Uncharted: Drake's Fortune entstand eines der ersten Games, welches schon fast als Hybrid aus Film und interaktiver Geschichte – lässt man einmal die ganzen interaktiven Film-Versuche aus den 90ern außen vor – und somit als transmediale Erzählung bezeichnet werden kann. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung im Jahr 2007 bot das Action-Adventure nämlich eine extrem beeindruckende Grafik. Die filmischen Elemente sind kaum von der Hand zu weisen. Neben der sehr dynamischen und aktiven Kamera und dem imposanten Soundtrack lag das daran, wie hervorragend realistische Charaktere und Beziehungen auf den Bildschirm gezaubert wurden. Die an Indiana Jones erinnernde Geschichte handelt vom Grabräuber Nathan Drake, seinem Mentor Sully, und der Archäologie-Journalistin Elena Fisher. Was mit einem frechen Abgang seitens Nate und einem Faustschlag von Elena beginnt, endet in einer der schönsten und ehrlichsten Liebesbeziehungen im AAA-Spiele-Kosmos – ganz nach dem Motto „Was sich liebt, das neckt sich".

Das Prinzip wurde mit den drei Nachfolgern weiter perfektioniert. Natürlich waren die Grafiksprünge ein enorm wichtiger Faktor, aber auch das immer bessere Feingefühl des Teams für intime Momente, menschliche Konversationen und dynamische Beziehungen. Der letzte und vermutlich wichtigste Aspekt ist die Skizzierung von Elenas Persönlichkeit. Die von Emily Rose vertonte Journalistin ist nicht einfach nur ein „Love Interest" für

Dem Team rund um Amy Hennig war es sehr wichtig, Elena als eine starke und eigenständige Person zu etablieren. Ein wichtiger Faktor für den Erfolg der Reihe, ist sie so doch mehr als nur reine Eroberung von Nathan!

Die Liebe zwischen Elena und Nate ist einer der überzeugendsten und auch realistischsten Beziehungen im Bereich der Videospiele.

Kaum ein anderes Rollenspiel setzt den Fokus so stark auf Beziehungen von Figuren untereinander wie die beliebte Fable-Serie.

Eines der beliebtesten Videospiel-Liebespaare aller Zeiten ist ohne Frage das Duo Tifus und Yuna aus dem JRPG-Klassiker Final Fantasy 10.

Nate oder die Jungfrau in Nöten. Elena ist eine selbstständige und starke Persönlichkeit, die nicht, wie so oft in Videospielen, unnötig sexualisiert wurde.

Kaum verwunderlich, dass Naughty Dog in ihrer zweiten großen Spieleserie ebenfalls auf ihre Stärken setzen. Die brutale Blockbuster-Reihe The Last of Us zeichnet eine erdrückende Zukunftsvision und erzählt die gefeierte Geschichte von Joel und Ellie. Doch selbst in der düsteren Postapokalypse finden sich Momente der Intimität und Romantik. Im Story-DLC „Left Behind“ werden wir Zeuge, wie sich Ellie in bekannter Coming-of-Age-Manier zum ersten Mal verguckt und mit der 15-jährigen Riley anbandelt. Der 2020 erschienene Nachfolger The Last of Us Part 2 stellt die Thematik sogar noch mehr in den Fokus und nimmt sich viel Zeit für die Beziehung der beiden Anti-Heldinnen Ellie und Dina.

Es gibt natürlich noch unzählige weitere Beispiele, wie die vielen Liebespaare im Final-Fantasy-Universum, die einem ähnlichen Ansatz folgen. Ganz besonders die zuckersüße Romanze zwischen Tidus und Yuna aus Final Fantasy 10 ist bei Spielefans seht bekannt. All diese Beziehungen legen den Fokus nicht auf uns selbst. Vielmehr ist es so, als würden wir den besten Freunden beim Verlieben zusehen – ganz wie im Film auf der großen Leinwand also. Aber was ist eigentlich mit der Interaktivität des Mediums? Spielt die denn gar keine Rolle?

Mit K(n)öpfchen zum Glück

Das Element der Interaktivität ist die große Stärke der Videospiele im Kontrast zu anderen Medien wie Filmen und Büchern. Wir sind Teil einer Geschichte, die wir nicht nur erleben, sondern beeinflussen. Das spiegelt sich natürlich auch bei den romantischen Optionen wieder. Mal ist die Romantik sehr minimalistisch, an anderer Stelle prägendes Spielelement. Bei der ersteren Kategorie bedienen sich Entwicklerstudios ebenfalls narrativer Werkzeuge, geben aber der Spielerschaft mehr Freiheiten. So können wir entscheiden, mit welcher Person wir anbandeln möchten und welche wir abblitzen lassen. Einer der prominentesten Vertreter hierbei ist das grandiose Rollenspiel The Witcher 3: Wild Hunt. Die Geschichte ändert sich durch unsere Entscheidungen in vielerlei Hinsicht, ein bedeutender Unterschied ist, welcher Dame wir unser Herz

So bitte nicht! Das kontroverse Super Seducer prahlt mit dummen Sprüchen, einer überaus sexistischen Darstellung des weiblichen Geschlechts und jeder Menge Fremdscham.

Liebes-Dreieck: Geralt ist neben seiner Hexer-Tätigkeit auch sehr beliebt bei dem weiblichen Geschlecht.

Im Indie-Bereich finden sich häufig die spannendsten Ideen und Konzepte im Bezug auf die Liebe. Stilstand ist eine interaktive Graphic Novel aus Dänemark, auf Switch gibt es sie allerdings nicht.

schenken. Mit den Zauberinnen Yennefer von Vengerberg und Triss Merigold gibt es zwei mögliche Primärpartnerinnen, die beide komplett unterschiedliche romantische Subplots für Hexer Geralt bereithalten. Des Weiteren gibt es in der Spielwelt noch viele weitere Charaktere, die sich auf romantische und sexuelle Abenteuer mit unserer Spielfigur einlassen. Man könnte fast meinen, dieses Prinzip gehört in Rollenspielen zum guten Ton. Mass Effect, Dragon Age, The Elder Scrolls … Stellen wir uns nicht wie der größte Vollhorst an und geben uns ein klein wenig Mühe, so ergeben sich immer mal wieder kleine Techtelmechtel und Flirts. Die sind aber oft nicht sonderlich romantisch und verfolgen eher die Agenda, viel Haut zu zeigen und mit Reizen zu spielen.

Einige Spieleserien haben es sich zur Mission gemacht, der Herzenssache die ganz große Bühne zu spendieren. Ein Sonderfall im RPG-Sektor ist beispielsweise die Fable-Reihe, die uns neben dem Leben eines Abenteurers in der Fantasy-Welt Albion auch die Vorzüge der Liebe spendiert: Flirten, Verlieben, Heiraten, Sex und sogar Kinder kriegen. Zwar muss man gegenüber der richtigen Person meist nur die passenden Aktionen vollführen und ihr Geschenke überbringen, ein nettes Gimmick ist das trotzdem. Wo Fable sich die Inspiration hernimmt, sollte deutlich sein. Eine Spieleserie, deren pochendes Herz für solch Gameplay-Ele-

Oftmals fallen Dating-Simulatoren wie Dream Daddy durch ihre abgedrehten Settings auf, ab und an aber auch mit sehr tollen Dialogen und viel Charme.

Je realistischer die Darstellung einer zwischenmenschlichen Szene, desto stärker und intensiver kann der Effekt ausfallen. Im Bild: The Last of Us Part 2.

Die Beziehung zwischen der namensgebenden Protagonistin Florence und dem Straßenmusiker Krish ist eine der schönsten und intensivsten des Mediums.

In Florence werden Farben zur Darstellung von Emotionen genutzt. Florence wird im wahrsten Sinne des Wortes vom Krishs Musik angezogen.

Unzählige clevere Gameplay-Mechaniken verbildlichen die Gefühlswelt der beiden Protagonisten. Kein Wunder, dass Florence viele Preise gewinnen konnte.

mente lebt, ist die Sims-Reihe – eines der meistverkauften Spiele-Franchises aller Zeiten. Ein anderes Genre im Spielebereich will sogar noch einen Schritt weitergehen und setzt alles auf virtuelle Dates: die beliebten, meist sehr textlastigen Dating-Simulatoren.

Virtuelle Romanzen und Dates

Stellt euch vor, ihr werdet als einziger Mensch auf einer Schule voller verführerischer Vögel angenommen. Nicht euer Ding? Die Liebe kann bekanntlich hinter jeder Ecke lauern und euch aus dem Nichts in ihren Bann ziehen, Vorurteile sind also nicht der beste Schlüssel zum Glück. Hatoful Boyfriend ist nur einer von vielen Vertretern des Dating-Sim-Genres. Diese Simulatoren fanden in den frühen 90er Jahren ihre Anfänge und erfreuten sich besonders in Japan großer Beliebtheit. Das 2017 von Game Grumps veröffentlichte Dream Daddy: A Dad Dating Simulator ist ein Spiel, in dem wir unseren ganz eigenen Dad erstellen dürfen. Ziel ist es, sich durch einen großen Pool an Dad Jokes und potenziellen männlichen Liebespartnern zu arbeiten und die große Liebe zu finden. Passend, dass in der verschlafenen Küstenstadt Maple Bay jeder Nachbar ebenfalls ein alleinstehender Dad ist, mit großem romantischen Interesse an anderen alleinstehenden Dads. Neben den oftmals abstrusen Konzepten der Dating-Simulatoren gelten die vielen Texte, Minispiele sowie unzählige Wege und Enden als Merkmale des Genres. Abschließend möchten wir noch jeweils auf ein extremes Negativbeispiel sowie ein Glanzstück im Land der Videospiele eingehen, welche beide Liebe und Leidenschaft in den Mittelpunkt stellen.

Sexuelle Figuren können natürlich funktionieren, veraltete Rollenbilder und eine Übersexualisierung aber nicht wirklich.

Vom Keller in den siebten Himmel

Einen Vorwurf, den sich Spiele öfter anhören müssen, ist, sie seien gefüllt mit veralteten Rollenbildern und einer enorm sexistischen Darstellung des weiblichen Geschlechts. Diese Verallgemeinerung ist natürlich absoluter Schwachsinn, trotz alledem gab es in der Vergangenheit viele Spiele, die sich diesem Vorwurf nur schwer entziehen konnten. Solche Vertreter sind zwar über die letzten Jahre seltener geworden, einige Beispiele gibt es aber noch immer. Eines der größten Negativbeispiele des Mediums ist das kontroverse Live-Action-Spiel Super Seducer: How to Talk to Girls. Der Titel von Richard La Ruina, sich selbst als

Zwar kann Romantik nur durch Cutscenes gut funktionieren, man sollte aber die Interaktivität des Mediums nicht außen vorlassen.

Europas Top-Dating-Guru bezeichnend, lebt nicht nur von einer überaus sexistischen Darstellung von Frauen, er reduziert sie auch auf ein Jagdobjekt für Männer. Flirten, Beziehungen und sexuelle Anziehung werden auf simpelste Aktionen reduziert. Die von La Ruina skizzierte Spielerfahrung besteht aus gescripteten Live-Action-Sequenzen, die erklären möchten, wie man als Mann an Dates mit jungen und attraktiven Frauen kommt. Das dabei präsentierte Weltbild hat mehr mit billiger Pornographie als mit dem echten Leben zu tun. Zum Release im Jahr 2018 weigerte sich der Konsolenhersteller, den Titel in das Portfolio der Playstation 4 aufzunehmen, er ist nur für den PC erhältlich. Games auf Einzelbeispiele wie Super Seducer zu reduzieren, ist aber natürlich unfair, das Medium hält nämlich weitaus mehr bereit.

Videospiele haben einen unglaublich starken Einfluss und können uns durch ihre Interaktivität auf eine komplett andere Art und Weise abholen, als es Filmen und anderen Medien möglich ist. Nehmen wir nun die vielen genannten Beispiele, ergibt sich folgendes Bild: Elemente wie gefühlvolle musikalische Klänge, eine ansprechende Inszenierung und realistische Beziehungsbilder zählen als bedeutende Faktoren, um die Liebe gut in einem Spiel einzufangen. Jedoch sollte man nicht die Interaktivität des Mediums außen vorlassen. Ein Paradebeispiel für eine großartige Darstellung der Liebe ist das Indie-Spiel Florence aus dem Jahr 2018. Die großartige interaktive Graphic Novel verbindet charmante Minispiele mit einer leidenschaftlichen Handlung um das Liebespaar Florence und Krish. Eines Tages lauscht Florence den wundervollen Klängen des Cello-spielenden Straßenmusikers Krish. Daraufhin erleben wir das erste Date der beiden. Im Gespräch setzen wir beispielsweise kleine Fragmente zusammen, die den Gesprächsverlauf verbildlichen sollen. Zu Beginn sind das noch viele kleine Teilchen, mit der Zeit werden diese aber immer größer und leichter zu kombinieren. Das ist zwar minimalistisch, aber eine enorm spannende Idee, um mit simplen Gameplay-Elementen das Kennenlernen und Verlieben in einem Spiel umzusetzen. Florences Charakter wird durch das Piano musikalisch unterstrichen, Krishs Naturell passenderweise mit dem Cello. Entfernen sich die beiden voneinander, so lauschen wir nur noch den einsamen und melancholischen Melodien des Pianos. Das in Melbourne ansässige Studio Mountains erzählt eine bittersüße Kurzgeschichte, die liebevoll inszeniert ist und die Möglichkeiten des Mediums eindrucksvoll nutzt. Hier werden Liebe, Leidenschaft und Herzschmerz großartig eingefangen.

Maci Naeem Cheema

Jeder Konsolenhersteller hat seine ganz eigenen Ikonen im Romantikbereich. Playstation? Nate und Elena. Nintendo? Simpel, Mario und Peach. Und die Xbox?! Cortana und der Master Chief.

LEGO SUPER MARIO – AUFGEBAUT UND AUSPROBIERT!

Nintendo versteht es, seine weltbekannten Marken zu Geld zu machen. Merchandise, Kinofilme, Freizeitparks … die Liste ist lang. Der jüngste Streich der Japaner: Legosets mit Super Mario!

Liebe fürs Detail ist bei den diversen Sets der Lego-Mario-Reihe fraglos vorhanden. Man beachte zum Beispiel die Mauer-Optik der kleinen Zweier-Steinchen.

It's a me, Lego-Mario! Der weltbekannte Klempner taugt neben seinen Auftritten in Videospielen aller Art nicht nur als Held eines derzeit im Bau befindlichen Freizeitparks und als Star des kommenden Mario-Animationsfilms, nein, Super Mario ist auch als Klötzchen-Kumpane bestens geeignet. Das beweisen Lego und Nintendo gemeinsam mit einer ganzen Reihe interaktiver Mario-Legosets. Doch sind die Plastik-gefüllten Pakete ihr Geld überhaupt wert? Funktioniert das Konzept (Spoiler: ja), und wohl noch viel wichtiger, macht es auch Spaß? Und für wen sind die Sets

Das Erweiterungsset „Bewachte Festung" in voller Pracht. Aufgebaut in rund 50 Minuten, Preispunkt etwa 50 Euro. Ist es das wert? Kommt drauf an.

eigentlich gedacht, wer schlägt zu, wer lässt besser die Finger davon? Wir haben uns das Starterset sowie zwei der Erweiterungssets ganz genau angeschaut, haben aufgebaut, ausprobiert und absolviert (die Lego-Levels) – und sind zu dem Schluss gekommen, dass es wie immer keine ganz eindeutige Antwort auf alle oben genannten Fragen gibt. Doch langsam, langsam: Fangen wir erst einmal beim Grundsätzlichen an.

Funktionsweise

Bei den verschiedenen Mario-Legosets handelt es sich im Grunde um klassische 2D-Mario-Levels in der Echtwelt-Legovariante. Heißt, nachdem ihr ein Set aufgebaut habt, könnte ihr es „durchspielen". Damit das funktioniert, verfügt die Mario-Figur über zwei Buttons (Bluetooth und Power), mehrere Displays, einen Lautsprecher, Sensoren an der Unterseite sowie einen Bewegungssensor. Mario funktioniert grundsätzlich eigenständig, kann aber per kabelloser Bluetooth-Verbindung auch mit einem Smartphone oder Tablet gekoppelt werden, auf dem die Mario-Lego-App installiert ist. Dann zeichnet die Anwendung eure „Spiele" auf, also in erster Linie die gesammelten Münzen und die erledigten Gegner. Münzen, den Timer, den aktuellen Untergrund (Lava, Wiese, Wasser und so weiter) sowie weitere Basic-Informationen sind ebenfalls auf einem kleinen Display ersichtlich, das sich in Marios Bauch befindet. Weitere Bildschirme befinden sich im Gesicht und stellen die Augen sowie den Mund des Nintendo-Klempners dar. Eine wirklich pfiffige Idee, kann Mario so verschiedene Emotionen und Reaktionen darstellen, also eine diversifizierte Mimik. Zusammen mit seiner Stimme, typischen Sounds sowie einigen ikonischen Mario-Musikstücken aus dem verbauten Lautsprecher macht das Spielen oder generell Interagieren mit Lego-Mario wirklich jede Menge Spaß. Vor allem das Entdecken neuer Funktionen macht Freude. Legt Lego-Mario zum Beispiel einfach mal flach auf den Rücken, während er eingeschaltet ist, und wartet einen Moment ab, was passiert …

Essenziell fürs Funktionieren ist der optische Sensor auf Marios Unterseite. Dieser erkennt sowohl verschiedene Farben als auch unterschiedliche Strichcodes, die auf einigen Lego-Plättchen aufgedruckt sind. Dadurch kann Mario auf den Untergrund reagieren, aber auch auf Gegner wie zum Beispiel Gumba, Koopa oder Bowser Jr. und andere Elemente wie Fragezeichenblöcke. Betritt die Figur beispielsweise roten Untergrund, also Lava, reagiert Mario entsprechend. Hüpft ihr einem Gumba auf den Kopf, hört ihr die entsprechenden Sounds und sammelt Münzen. Der Bewegungssensor registriert zusätzlich Marios Position und erfasst damit zum Beispiel die Sprunghöhe. So ist es möglich, die verschiedenen Sets einzeln oder in Kombination „durchzuspielen", wobei ihr Level-Teile unterschiedlicher Sets völlig frei und beliebig immer wieder neu miteinander verbinden und kombinieren könnt. Im Übrigen lässt sich die Mario-Figur auch mit dem ebenfalls im August erschienenen NES-Legoset verwenden, auch hierbei kommt der optische Sensor an der Unterseite zur Anwendung.

Zusammenbauen

Doch was kommt bei Legosets klassischerweise immer vor dem Spielen? Genau, das Zusammenbauen, mindestens genauso relevant für den Spaß wie das Benutzen des fertig gebastelten Sets. Leider liegen den Mario-Sets keine klassischen Bauanleitungen auf Papier bei, stattdessen gibt es nur einen sehr kurz gehaltenen Quickstart-Guide, der im Wesentlichen die Info beinhaltet, dass man sich doch bitte die App herunterladen soll. Die ist für Geräte mit Android und iOS verfügbar und trackt nicht nur eure „Spiele", sondern beinhaltet auch virtuelle Bauanleitungen für sämtliche Sets. Das könnt ihr euch sehr ähnlich vorstellen wie bei den Labo-Sets, deren ebenfalls virtuelle Bauanleitungen auf dem Bildschirm der Switch prä-

Wie auch bei klassischen 2D-Mariospielen steht am Ende eines „Spiels" mit Lego-Mario immer das Erreichen der Zielfahne. Mario freut sich sichtlich!

Auch in der Legovariante der Held im Mittelpunkt des Geschehens: Mario!

Kantig, aber verschmitzt wie immer: Die Legoversion von Bowser Jr.!

Sowieso knuffig, ganz besonders aber in der Klötzchenform: Monty Maulwurf!

Ob wir diesem fröhlich dreinblickenden Koopa wirklich auf den Kopf hüpfen?

Sogar mit winziger Plastik-Flamme auf dem Kopf: Der gute alte Bob-omb!

Wesentlich eckiger als sonst, aber genauso böse blickend: Gumba!

Die Levelabschnitte der verschiedenen Lego-Mario-Sets setzen auf bewegliche Elemente, um typische Spielszenen aus Mario-Games zu ermöglichen.

Dank dieses drehbaren Mechanismus ist Lego-Mario in der Lage, den Wüsten-Pokey nach und nach kleinzumachen und schließlich auf dessen Barcode zu hüpfen.

sentiert werden. Funktionieren tut das Ganze auf jeden Fall gut und so war es für uns ein Leichtes, das Starterset sowie zwei Erweiterungsset zusammenzubauen. Kein Wunder, richten sich die Sets doch eigentlich an eine eher jüngere Zielgruppe, also primär an Kinder. Die dürften trotz detaillierter Anleitungen schon etwas mehr gefordert werdet beim Zusammenbauen als Erwachsene, allerdings steckt darin nun wirklich keine Herausforderung. Spaß hatten wir trotzdem. Wenn aus den anfänglich gefühlt unzähligen bunten Einzelteilen nach und nach typische Mario-Levels und ikonische Gegner wie Bowser Jr. und Co. entstehen und am Ende ein hübsches Gesamtbild ergeben, dann kommt einfach Freude auf – auch ohne großen Anspruch. Selbst ausprobieren konnten wir das mangels Kindern im Büro zwar nicht, wir behaupten dennoch einfach mal, dass wohl das gemeinsame Bauen von Eltern und Kindern ebenfalls einigen Spaß bereiten dürfte. In jedem Fall fällt einiger Plastikmüll an, da jedes Set mehrere Beutel beinhaltet. Das erleichtert zwar die Organisation beim Zusammenbauen, besonders nachhaltig ist es allerdings nicht. Die Verwendung von kompostierbarem Plastik für die Beutel wäre hierbei eine Alternative und ein Schritt in die Richtung, solche Verpackungen gibt es mittlerweile in allen Formen und Varianten. Immerhin stellt Lego ja mittlerweile auch schon teils die eigenen Klötzchen aus nachwachsenden Rohstoffen her.

Alle Sets und Erweiterungen

Legt ihr es darauf an, sämtliche Sets der Mario-Legoserie euer eigen zu nennen? Dann solltet ihr besser ein paar Groschen auf der hohen Kante haben, denn wie bei Lego (und Nintendo) zu erwarten, sind die Sets nicht gerade günstig. Das Starterset namens „Abenteuer mit Mario“ – essenziell, da es die Mario-Figur beinhaltet – schlägt mit 59,99 Euro zu Buche. Des Weiteren erhältlich sind insgesamt acht unterschiedliche Erweiterungssets: „Bewachte Festung“ (49,99 Euro), „Wüsten-Pokey“ (19,99 Euro), „Wummps Lava-Ärger“ (19,99 Euro), „Piranha-Pflanze-Powerwippe“ (29,99 Euro), „Riesen-Kugelwillis“ (29,99 Euro), „Marios Haus und Yoshi“ (29,99 Euro), „Toads Schatzsuche“ (79,99 Euro) und „Bowsers Festung“ (99,99 Euro). Hinzu kommen vier verschiedene Anzüge für Mario, die jeweils 9,99 Euro kosten: Feuer-Mario, Katzen-Mario, Baumeister-Mario sowie Propeller-Mario. Und als wäre das noch nicht genug, gibt es auch noch zehn verschiedene typische Widersacher aus dem Mario-Universum zu je 3,99 Euro, die sich in zufälligen Packs befinden. Was ihr kauft, wisst ihr also nicht. Ihr erwischt entweder Paragumba, Fuzzy, Stachi, Bummelkäfer, Kugelwilli, Bob-omb, Cheep Cheep, Blooper, Igluck oder Spukmatz. Nehmen wir einmal an, dass ihr bei den zufälligen Gegner-Packs genau zehn kauft und zufällig nur unterschiedliche Figuren erwischt. Wollt ihr nun sämtliche Sets und Figuren der Mario-Legoserie sammeln, müsst ihr insgesamt rund 500 Euro auf den Tisch legen. Eine wirklich stolze Summe, allen tollen Ideen, guten Umsetzungen und Lego-Qualitäten zum Trotz.

Empfehlenswert?

Sind die Mario-Legosets die hohen Preise wert? Ansichtssache. Die Qualität stimmt, das ist man von Lego gewohnt. Typische Figuren aus dem Pilzkönigreich wie Bob-ombs, Koopas, Gumbas, Piranha-Pflanzen und Co. sind liebevoll und durchdacht umgesetzt und lassen die Herzen Lego-begeisterter Nintendo-Fans höherschlagen. Die Mechanis-

Dank ausgeklügelter Mechaniken befördert ein kräftiger Sprung Marios auf die kleine Fläche vor der Piranha-Pflanze ebendiese mit Wucht in die grüne Röhre.

Eine Idee, die Freude bringt: Bildschirme als Marios Augen und Mund zu verwenden. Dadurch ist abwechslungsreiche Mimik möglich, die immer wieder erfreut.

In der Bausteinchen-Variante besonders hübsch anzusehen finden wir diese Piranha-Pflanze.

Mittels optischem Sensor erkennt Mario verschiedene Untergründe und Barcodes auf Gegnern und Co.

Der Bildschirm in Marios Bauch dient der Darstellung von Münzen, Timer und interaktiven Aktionen.

men von Fallen, Power-Blöcken und Co. sind geschickt gestaltet und faszinieren zu Beginn, nutzen sich dann aber doch schnell ab. Das gilt indes auch für das „Gameplay". Bereitete uns das Zusammenbauen großen Spaß, galt das auch noch für die ersten zwei, drei Runden durch unsere selbst zusammengestellten Lego-Levels. Dann allerdings hatten wir schnell genug. Sicherlich dürften jüngere Spieler etwas länger Spaß damit haben, den Klötzchen-Mario durch und über die Plastik-Levels zu bugsieren, die Möglichkeiten sind aber einfach beschränkt, auch mit Erweiterungssets. Bis zum Schluss gut gefallen hat uns die Mario-Figur. Die unterschiedliche Interaktion dank Displays, Soundausgabe und Sensoren überrascht immer wieder und sorgt für einiger Schmunzler und auch so manchen Lacher.

Für Kinder also empfehlenswert, für Erwachsene nicht? Das kommt natürlich auf die Person an. Zweifelsohne dürften die Mario-Legosets bei Sammlern einiges Interesse wecken. Und wer sowieso auf Lego steht und Nintendo mag, für den dürfte das Crossover beider Welten vermutlich auch ohne Sammelambitionen interessant sein. Wer sich aber erhofft, mit dem „Durchspielen" der Lego-Levels genauso viel Spaß und Abwechslung zu haben wie bei einem richtigen Mario-Spiel für eine Nintendo-Konsole, der wird zwangsläufig enttäuscht sein. Es ist eben wie so oft im Leben: Alles eine Frage der Betrachtungsweise

Johannes Gehrling

Das freut er sich: Je nachdem, welche Aktionen ihr mit Lego-Mario ausführt, welche die Figur mittels optischem sowie Bewegungssensor erkennt, reagiert er auf unterschiedliche Art und Weise – wiederum durch Bildschirme und Lautsprecher.

MEINUNG
Johannes Gehrling

Tolle Ideen, Zusammenbauen macht Spaß, das „Spielen" aber nutzt sich schnell ab.

Ich hatte sehr viel Spaß mit den Mario-Legosets. Habe ich mich über die fehlenden Papier-Anleitungen zunächst kurz geärgert, kam ich mit der interaktiven App-Variante eigentlich sofort super klar und hatte dann den meisten Spaß am Zusammenbauen der Levels. Die verschiedenen Funktionen auszuprobieren war auch noch spannend, allerdings halt nur ein- oder zweimal, danach hatte sich der Überraschungseffekt schon wieder abgenutzt. Gefreut habe ich mich dennoch, bin ich doch nicht nur lebenslanger Nintendo-Fan, sondern in meiner Kindheit auch viele Jahre lang begeisterter Lego-Bastler gewesen. Abgesehen von Kindern, Sammlern und euphorischen Lego-Fans sehe ich aber trotz aller toller Ideen keine Zielgruppe für die doch ziemlich teuren Sets. Zusammenbauen würde ich trotzdem gerne auch noch alle anderen Erweiterungssets.

FASZINATION SURVIVAL-GAMES
DIE GROSSE LUST AM ÜBERLEBEN

Hunger, Durst und der sichere Bildschirmtod: Der virtuelle Überlebenskampf hat in den vergangenen zehn Jahren bei der Spielerschaft extrem an Popularität gewonnen. Doch was steckt eigentlich hinter dem großen Hype um das Survival-Game-Genre?

T-Shirt, Hose und ein paar Schuhe: Mehr haben wir nicht, als wir am Strand aufwachen. Orientierungs- und ahnungslos blicken wir uns um. Niemand da! Wir wissen aber, dass wir Wasser, Nahrung und vor allem auch Waffen benötigen, um in dieser Welt zu überleben. Die vor uns liegende Straße nutzen wir als Orientierungspunkt. Denn wo eine Straße ist, da ist die nächste Ortschaft nicht weit ...

Aus der Ferne erkennen wir wankende Gestalten, die wir schnell als Zombies identifizieren. Wir weichen ihnen mit einem kurzen Zwischensprint aus, merken aber bereits, dass die Aktion uns ordentlich Puste kostet. Wir dringen schnell in eines der Häuser ein und durchstöbern die Schubladen nach etwas Brauchbarem: Konservendosen, ein Pullover und Streichhölzer wandern in unser Inventar.

Plötzlich ein Geräusch! Irgendjemand streunt um das Gebäude. Vorsichtig wagen wir einen Blick nach draußen. Da schlägt auch schon eine erste Kugel neben uns im Türrahmen ein. Bevor wir reagieren können, trifft uns die zweite und die dritte Bleibohne. Unsere Spielfigur geht zu Boden. Das war's, Game Over. Ja, so unerbittlich kann das Survival-Game DayZ sein!

Das Verstehen einer neuen Welt

So wie hier beschrieben sollte es natürlich nicht laufen. Im Gegensatz zu vielen anderen Genres lassen es Survival-Spiele nämlich in der Regel vergleichsweise langsam angehen. Im Vergleich zu Actionspielen wie Doom Eternal oder etwa Call of Duty geht es hier nur selten um schnelle Reaktionen. Vielmehr müssen wir die Zusammenhänge innerhalb der Spielwelt lernen und meistern.

Die meisten Survival-Titel verzichten zu diesem Zweck auf umfangreiche Tutorials oder andere Hilfefunktionen. Stattdessen konfrontieren sie uns mit alltäglichen Problemen: Zuerst mit Hunger und Durst, dann vielleicht mit Verletzungen und Krankheiten, Kälte oder Hitze. Dadurch, dass wir derartige Probleme aus unserem Alltag kennen, wissen wir in der Regel sofort, wie wir auf sie reagieren können. Unterbewusst gelingt hier also der Transfer aus gelernter Realität auf den virtuellen Überlebenskampf.

In DayZ etwa ist uns von Beginn an klar, dass wir in Hütten Nahrung und andere Hilfsmittel finden. Wir wissen auch, dass wir für das Öffnen einer Dose einen Dosenöffner benötigen – und dass es eine ganz schöne Sauerei geben könnte, wenn wir stattdessen eine Axt dafür verwenden. Als uns das neue Insel-Abenteuer Windbound an einem fernen Strand anschwemmt, hoffen wir darauf, dass uns die dort wachsenden Beeren schmecken und sie uns nicht vergiften. Denn auch das gehört zu Survival-Games: das Lernen aus Aktionen und deren Konsequenzen.

Scheitern gehört zum Handwerk

Das Erforschen all der Möglichkeiten ist das Salz in der Survival-Suppe. Nicht umsonst erwacht in uns ein ums andere Mal der Jäger und Sammler, wenn wir in DayZ, Stranded Deep, Rust oder ARK: Survival Evolved einfach jedes Hölzchen und jedes Objekt aufklauben, das wir finden können. In ihrem Kern funktionieren die meisten aktuellen

Rust gehört sicherlich zu den härtesten Survival-Ablegern. Hier startet ihr tatsächlich mit nichts in einer fremden, feindlichen Welt. Elemente wie die Jagd oder auch das Crafting nehmen hier eine sehr wichtige Rolle ein.

State of Decay (2013) und sein 2018 erschienener Nachfolger spielen einmal mehr die Zombie-Karte aus, legen den Fokus dabei aber stark auf die Koop-Funktionalität und die Interaktion mit anderen Spielern.

Überlebensspiele sehr ähnlich, ziehen aber die Survival-Schraube mal härter und mal sanfter an. DayZ etwa ist stark von der Interaktion der Spieler und der eigenen Strategie abhängig. Die dort auftauchenden Zombies sind eher ein Ärgernis, während gerade die „körperlichen Faktoren“ wie Krankheiten ein echtes Problem darstellen. Wer sich hier eine Wunde einfängt, muss diese nicht nur bandagieren, sondern sich auch Sorgen um eine Infektion machen. Keine Antibiotika im Inventar? Dann wird es richtig hart.

In ARK: Survival Evolved wiederum gibt es zwar mehr als ausreichend Ressourcen, jedoch auch ziemlich garstige Dinosaurier, denen es egal ist, ob bei ihnen ein erfahrener Abenteurer oder ein blutiger Anfänger auf dem Teller landet. Und im Weltraumspiel No Man’s Sky müssen wir uns immer wieder mit den von Planet zu Planet wechselnden Wetterverhältnissen herumärgern und uns darauf einstellen.

Gleiches hat uns übrigens in Don’t Starve schon mehr als einmal in den Hitzetod getrieben. Auch wenn das 2013 veröffentlichte Rogue-like-Spiel aussieht, als hätte es US-Filmemacher Tim Burton (bekannt durch den Film Nightmare Before Christmas) höchstpersönlich designt, hat es das Indie-Abenteuer faustdick hinter den Ohren. Schließlich driftet unsere Spielfigur hier mit zunehmender Zeit immer stärker in den Wahnsinn ab – sofern wir dem nicht mit Blumen pflücken oder auch bestimmten Kleidungsstücken entgegenwirken.

Wir ergründen selbst, wie sehr uns die Welt „hasst“, in die wir uns hineinbegeben haben. Diese Neugierde wiederum bezahlen wir nur allzu oft mit unserem virtuellen Leben. Doch ähnlich wie in Titeln wie Dark Souls oder Bloodborne lernen

Schwer bewaffneter Soldat gegen schutzlosen Anfänger: In DayZ sorgt gerade dieses Ungleichgewicht für Spannung. In jeder Sekunde kann hier ein anderer Spieler angreifen oder den Kontakt suchen. Es gibt aber auch Survival-Spiele ohne Multiplayer-Komponenten, bei denen wir alleine unterwegs sind.

Frostpunk stammt von 11 bit Studios, den Machern von This War of Mine. Das Aufbaustrategiespiel verbindet Survival-Elemente wie Hunger oder Kälte mit moralischen Entscheidungen und dem Errichten einer Siedlung.

ARK: Survival Evolved zählt seit Jahren zu den populärsten Survival-Spielen. Neben der soliden Spielmechanik dürfte wohl vor allem das coole Dino-Setting für den großen Erfolg des Abenteuers verantwortlich sein.

wir aus unseren Fehlern, ziehen unsere Schlüsse – und versuchen es beim nächsten Mal besser zu machen. Wer Survival-Games mag, der möchte nicht auf vorgefertigten Pfaden wandeln und eine möglichst leichtgängige Spielerfahrung erleben. Stattdessen geht es vor allem darum, sich langsam in ein Spiel hineinzufuchsen und nach jedem Bildschirmtod ein bisschen länger durchzuhalten.

Die Geschichte schreibt sich selbst

Sterben, neu starten, lernen – auf den ersten Blick wirken Survival-Games spröde und frustrierend. Und dennoch wohnt ihnen eine gewisse Simplizität inne. In der Regel kommen diese Titel nämlich ohne komplizierte Hintergrundgeschichte, verkopfte Charaktersysteme und andere künstliche Progressionsansätze aus. Stattdessen sind die Zusammenhänge und die Möglichkeiten vergleichsweise einfach und bedürfen oftmals gar keiner Erklärungen.

Auch die rudimentären Storys dienen oftmals lediglich zur Darstellung des Settings: In Stranded Deep etwa stürzen wir mit dem Flugzeug in der Südsee ab, in DayZ wiederum geht's in die russische Zombie-Apokalypse. Wir müssen uns also nicht mit Figuren anfreunden oder einer Handlung folgen. Und genau das ist manchmal genau das Richtige! Wir lieben Titel wie The Legend of Zelda: Breath of the Wild oder The Witcher 3: Wild Hunt für ihre erzählerische Tiefe. Aber manchmal brauchen wir keine Story und wollen einfach nur spielen. Dafür sind Survival-Games wie gemacht.

Oftmals schreiben sie sogar ihre eigenen Geschichten – von dramatischen Kämpfen, aufregenden Beinahe-Toden und historischen Expeditionen. Hier sind wirklich wir die Helden und müssen uns nicht mit vorgefertigten Protagonisten und all ihren künstlichen Problemen herumschlagen.

Don't Starve sieht putzig aus, hat aber durchaus seine Survival-Tücken. Das Spiel erweitert die Gefahren um den Faktor „Wahnsinn": Erlebt ihr schlimme Dinge, wirkt sich das negativ auf den Verstand eures Spielcharakters aus.

Die Interaktion mit anderen Spielern

Außerdem entstehen besondere Momente gerade in der Interaktion mit anderen Spielern – mal auf positive, mal auf negative Art und Weise. DayZ etwa machte Schlagzeilen durch dubiose Mobbing-Rituale, in denen Spielergruppen Solisten dazu zwangen, Nationalhymnen zu singen, um den Angriff zu verhindern. Wir selbst erlebten indes in Cryofall frühe Scharmützel mit anderen Spielern, die uns nicht nur das virtuelle Leben, sondern auch all unsere Besitztümer kosteten.

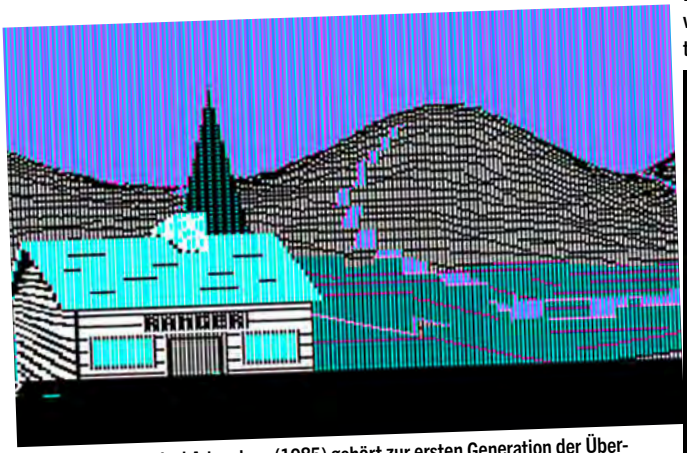
Zugleich aber entstehen durch die Mehrspieler-Dynamik auch immer wieder Freundschaften oder kurzzeitige Allianzen. Unzählige Male erforschten wir die Welt von DayZ mit Fremden oder halfen Neulingen sogar mit Ausrüstungsgegenständen aus. Letztlich sind es genau diese Begegnungen mit anderen, echten Menschen, die Survival-Spiele oftmals auch so besonders und so spannend machen. Sie bringen Unwägbarkeiten ins Programm, die Zombies, Dinosaurier oder andere Computergegner schlichtweg nicht besitzen können. Es ist diese Mischung aus Zusammenarbeit und Gefahr, die immer wieder für denkwürdige Augenblicke sorgt.

An dieser Stelle müssen wir erwähnen, dass gerade Survival-Games oftmals durch verschiedene Entwicklungsphasen gehen und nicht selten ihr Dasein im Early Access starten. Sofern aber die Idee und das Basis-Gameplay dahinter stimmen, ist die Community oftmals dennoch bereit, die Projekte zu unterstützen. Spiele wie DayZ, ARK: Survival Evolved oder The Forest waren anfangs wahre Bug-Festivals und mauserten sich erst mit der Zeit zu vollwertigen Programmen.

Die steigende Popularität von Survival-Games

Wirklich neu ist das hier erklärte Spielprinzip der Survival-Games aber nicht, das Genre existiert bereits seit der Frühzeit der Computer- und Videospiele. Als einer der Pioniere dieser Spielart gilt Wilderness: A Survival Adventure. In dem 1985 veröffentlichten und von Titan Computer Products entwickelten PC- und Mac-Überlebenstrip schlagt ihr euch nach einem Flugzeugabsturz mit Hilfe von Textbefehlen durch die Wildnis. Faktoren wie Hunger, Durst und Kälte spielten hier bereits eine wichtige Rolle.

In den Folgejahren erschienen schließlich Spiele wie Heart of Africa (1985) für den C64, in



Wilderness: A Survival Adventure (1985) gehört zur ersten Generation der Überlebensspiele. Damals gab man noch ganz einfach Textbefehle ein, die schließlich über das Schicksal der eigenen Spielfigur entschieden.

Das 1985 veröffentlichte C64-Spiel Heart of Africa gilt als inoffizieller Nachfolger von The Seven Cities of Gold. Beide Titel bringen mit einem Inventar- und Charaktersystem bereits Elemente des heute bekannten Survival-Genres mit.

dem es ebenfalls um das nackte Überleben – diesmal allerdings in Afrika – ging. Als Genre-Wegbereiter gilt zudem das 1992 erschienene UnReal World, das das Genre etwa um Crafting erweiterte, ehe elf Jahre später Stranded auch noch Basisbau implementierte.

Survival-Spiele gewannen jedoch in den vergangenen zehn Jahren stark an Popularität hinzu. Und dafür sind sicherlich zwei Titel hauptverantwortlich: das bereits mehrfach erwähnte DayZ und der Mega-Hit Minecraft. Letzteres ist zwar weltweit für seine Kreativfunktionen berühmt, verfügt aber eben auch über einen Survival-Modus, der alle Tugenden des Genres aufgreift und obendrein stark auf die sehr populäre Aufbaumechanik setzt.

Survival avancierte in den vergangenen Jahren zu einem der favorisierten Genres, und bestimmte Gameplay-Elemente zeigten sich auch in anderen Spielarten. Titel wie Banished oder Frostpunk bilden ein Kontrastprogramm zu Die Siedler oder Anno, indem ihre Entwickler Faktoren wie Hunger oder auch Kälte plötzlich in Aufbaustrategiespielen verarbeiteten. Während also in DayZ nur unsere Spielfigur nach Fehlern das Zeitliche segnet, geht hier gleich die gesamte Siedlung drauf. Das tut doppelt weh! Kurzum: Survival-Spiele hatten einen gewaltigen Einfluss auf die gesamte Spieleentwicklung. Aus ihnen erwuchs auch das inzwischen überaus populäre Battle-Royale-Genre, und auch die Macher großer Triple-A-Produktion à la The Last of Us greifen bestimmte Elemente daraus auf und münzen sie für ihre eigenen Zwecke um. Ohne das Genre Survival wären Computer- und Videospiele also deutlich langweiliger, als sie heute sind.

Olaf Bleich und Benedikt Plass-Fleßenkämper

In No Man's Sky kommt das Survival-Element unter anderem durch die Beschaffenheit der verschiedenen Planeten hinzu. Die dort vorherrschende Tierwelt und auch das Wetter sorgen für Abwechslung im insgesamt eher soften Gameplay, vergleicht man es mit „realistischeren" Survival-Titeln.

WIESO TIERISCHE BEGLEITER VIDEOSPIELEN GUTTUN ...

Emotionaler Anker, Unterstützung im Kampf und treuer Wegbegleiter: Tiere machen Spiele besser. Wieso? Das erfahrt ihr in unserer Kolumne!

EINE KOLUMNE
VON OLAF BLEICH

Nach einem harten Tag auf der Farm kehre ich wieder in mein beschauliches Heim zurück. Ich öffne die Tür, schnaufe kurz durch und freue mich, dass meine kleine Pixelkatze bereits auf mich wartet. Sie macht meine Hütte erst zu einem echten Rückzugsort – und ich grinse jedes Mal, wenn ich sie zusammengerollt auf meinem Bett erblicke oder sie über meinen kleinen Bauernhof stromert.

Natürlich habe ich meinen regulären Redakteursjob noch nicht zugunsten üppiger Felder und Wiesen eingetauscht. Ich spreche von meinem Wohlfühlspiel schlechthin: Stardew Valley. Nicht nur, dass mich die virtuelle Arbeit auf der Farm entspannt – gerade die Tiere spielen bei der relaxten Atmosphäre des Bauernhofabenteuers eine große Rolle.

Tiere und tierische Begleiter sorgen in Computer- und Videospielen stets für eine ganz besondere emotionale Verbindung. Sie sind oftmals wichtigere Bezugspersonen als die vermeintlichen Hauptdarsteller selbst. Und nicht selten sind sie es, die uns zum Lachen oder auch zum Weinen bringen.

Hexer Geralt nennt einfach jedes seiner Pferde Plötze. Und trotzdem besitzt die Mähre eine eigene Persönlichkeit und steht in vielen der Missionen im Mittelpunkt.

Er hat den Körper eines Greifs, sein Kopf erinnert an einen Welpen und sein Verhalten an eine Katze: Trico aus The Last Guardian bringt einfach alles mit, was ein tierischer Begleiter benötigt.

Eine übergroße Katze

Ich bin selbst seit inzwischen über 13 Jahren stolzer Katzen-Papa. Vielleicht bin ich gerade deshalb ein wenig sensibler und falle auf tierische Unterstützung besonders leicht herein. Meine lebhaftesten Erinnerungen an einen „katzischen" Begleiter habe ich sicherlich dank des PS4-Action-Adventures The Last Guardian. Okay, Trico ist jetzt keine Katze im eigentlichen Sinne. Aber das Fabelwesen bringt alle Tugenden der schnurrenden Vierbeiner mit – im positiven wie im negativen Sinne.

Tricos Körper erinnert an einen Greif, sein Kopf und sein Verhalten ähneln jedoch einer Katze. Und das macht ihn so unglaublich niedlich und sympathisch! Allerdings benimmt er sich auch manchmal genauso unbeholfen und rücksichtslos wie eine echte Mieze. Während ich also einen kleinen Jungen steuere, schubst mich das Biest ein ums andere Mal aus dem Weg oder sogar in den Abgrund. Doch kaum schaut mich Trico dann wieder mit seinen Kulleraugen an, kann ich ihm einfach nicht mehr böse sein. The Last Guardian ist ein emotionales Meisterwerk, das ohne die innige Beziehung zwischen Trico und dem Spieler nicht funktionieren würde. Trico ist in diesem Fall weit mehr als ein Begleiter. Er ist die wichtigste Identifikationsfigur im Spiel und dadurch der klare Hauptdarsteller – auch wenn er sich manchmal wie ein Arsch verhält.

Aber mal ehrlich: Das machen sehr viele Katzen in der Realität auch. Und genau für diese Eigenheiten lieben wir sie doch, oder? Katzen finden sich übrigens in ausgesprochen vielen Spielen wieder. Allen voran natürlich die Palicos in Monster Hunter World oder gar die katzenartigen Kilrathi aus der Wing-Commander-Reihe.

Die Hunde in meinem Leben

Selbstverständlich tauchen in Games nicht nur liebenswerte Fellnasen auf. Immer wieder be-

kommen wir auch einen Partner mit einer kalten Schnauze zur Seite gestellt. Hunde sind ja bekanntermaßen der älteste und beste Freund des Menschen. Kein Wunder also, dass die Kläffer auch in Spielen immer wieder Erwähnung finden und dort oftmals sogar eine sehr entscheidende Rolle innerhalb des Gameplays einnehmen.

In Far Cry 5 beispielsweise konnte ich neben dem Bären Cheeseburger und dem Puma Peaches (quasi auch wieder eine Katze) den Hund Boomer freischalten. Boomer war ein treuer Begleiter und wies mich im Kampf auf das Eintreffen böser Buben hin. Überhaupt war die Interaktion mit dem Mischling einfach toll. Und wenn ich einmal nichts machte, konnte ich den Guten beobachten, wie er seinen eigenen Schwanz jagte oder anderweitig mit der Spielwelt interagierte. Auch wenn ich bei weitem kein Hundemensch bin, wuchs mir dieser Gefährte schnell ans Herz. Umso trauriger war ich dann zum Ende des Spiels, als er durch meine Entscheidung das Zeitliche segnete. Wer sich in Far Cry New Dawn umschaut, findet übrigens auch das Grab des kleinen Rackers.

Nicht vergessen wollen wir an dieser Stelle natürlich auch seinen Kollegen Dogmeat, der in der Fallout-Serie einen festen Platz als Begleiter innehat. Vor allem in Fallout 4 leistete mir der Hund Gesellschaft beim Erforschen des Ödlands, apportierte Stöckchen und sorgte gerade durch Gameplay-Aspekte wie beispielsweise das Ausrüsten mit Objekten wie Halsbändern für eine echte emotionale Verbindung. Dogmeat bekam bei mir auch seine eigene Hundehütte. Schließlich hatte er sich diese mehr als verdient!

Ihr seht: Hunde nehmen in Videospielen häufig die Rolle des hilfreichen Kameraden an der Seite der eigenen Spielfigur ein. So scheint es nur passend, dass auch der D-Dog in Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain eine Augenklappe trug und sich so dem Hauptcharakter Big Boss optisch anglich.

Ich reite, also bin ich

Doch eine Sache kann man auf Katzen oder Hunden normalerweise nicht: reiten! Lassen wir jetzt mal die Säbelzahntiger aus Far Cry: Primal außen vor, so sind Reittiere wie etwa Pferde meist größer und übernehmen die Rolle des tierischen Transportmittels. Dass dabei die emotionale Komponente nicht zwangsläufig zu kurz kommen muss, zeigen sicherlich allein die unzähligen Mounts in (Online-)Rollenspielen wie World of Warcraft. Für viele Halter sind sie fast so wichtig wie der eigene Charakter selbst.

Wenn ich aber an Reittiere denke, dann kommt mir sofort Plötze aus The Witcher 3: Wild Hunt in den Sinn. Zum einen, weil der Name „Plötze“ einfach fantastisch ist. Zum anderen aber auch, weil dieses Pferd oft ungewollt mehr Persönlichkeit an den Tag legt als Hexer Geralt selbst. Plötze machte immer wieder, was sie wollte, tauchte urplötzlich auf und veranstaltete wilde Dinge, die ich so von ihr nicht erwartet hatte. Plötze ist Kult – egal, in welcher Inkarnation. Und wer das gute Tier mal reden hören möchte, dem empfehle ich die Erweiterung Blood and Wine und die Mission „Pferdephantome“.

Ist dieser kleine Bursche nicht putzig? Die Palicos sind eure fleißigen Helfer in Monster Hunter World … und einfach zum Knuddeln!

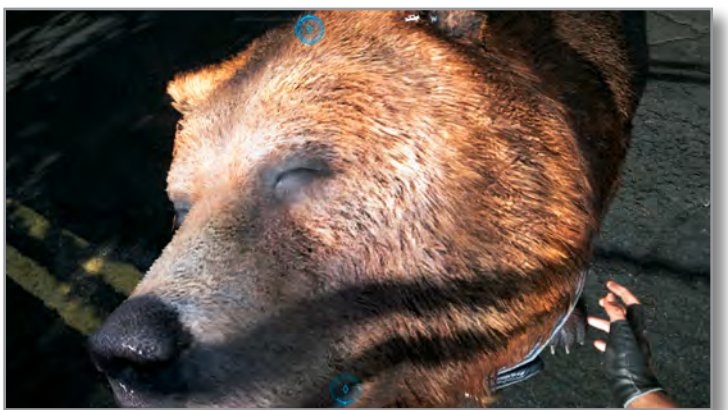
Wenn Daxter herauskriegen würde, dass wir ihn als tierischen Begleiter bezeichnen, würde er mit Sicherheit lautstark protestieren. Daxter aus Jak and Daxter ist ein Ottsel – eine Mischung aus Otter und Wiesel.

Von den Pferden Agro in Shadow of the Colossus und Epona in The Legend of Zelda: Ocarina of Time über Kult-Dino Yoshi in etlichen Mario-Spielen bis hin zu Tails aus den Sonic-Titeln: Ich könnte die Liste mit tierischen Begleitern jetzt nahezu endlos fortsetzen. Doch ich denke, wir sind uns einig: Computer- und Videospiele benötigen mehr als nur einen mutigen Helden in strahlender Rüstung. Oftmals sind es gerade die tierischen Kompagnons, die Spieleerlebnissen richtig Tiefe geben und für Erinnerungen sorgen. Sei es durch ihre pure Niedlichkeit oder eben durch die Gameplay-Möglichkeiten, die sie mit sich bringen.

In diesem Sinne … ich gehe jetzt wieder auf meinen Stardew-Valley-Bauernhof und füttere meine Hühner!

Olaf Bleich & Benedikt Plass-Fleßenkämper

Valiant Hearts ist ein im Ersten Weltkrieg angesiedeltes Adventure, in dem ihr in mehrere Rollen schlüpft. Sanitäter-Hund Walt spielt ihr dabei sowohl direkt als Spielfigur als auch als Begleiter.



Auch ein Bär wie Cheeseburger braucht gelegentlich seine Streicheleinheiten. Diese sind eine schöne Abwechslung zum ansonsten sehr actionreichen Gameplay von Far Cry 5.

Machen wir uns nichts vor: Wenn wir uns einen Wingman aussuchen müssten, dann würden wir natürlich einen Kilrathi wählen (Szene aus Wing Commander 3: Heart of the Tiger).

PIKMIN 3 DELUXE

Es wuselt wieder auf einer Nintendo-Konsole! Die kleinen Pikmin geben endlich ihr Debüt auf der Switch – wenn auch nicht mit einem ganz brandneuem Abenteuer.

Inzwischen sind die kleinen Pikmin nicht mehr die jüngste Eigenmarke von Nintendo – diese Ehre wird Arms zuteil. Shigeru Miyamoto selbst war Designer des ersten Teils der knuffigen Echtzeitstrategiereihe Pikmin, die bislang drei Teile und ein Spin-Off auf dem 3DS umfasst. Auf die Switch siedelt zunächst die letzte Fortsetzung der Serie über, nämlich Pikmin 3, das im Juli 2013 exklusiv für die Wii U auf den Markt kam. Auf der sehr viel erfolgreicheren Switch haben nun mehr Spieler die Gelegenheit, mit den kleinen Wesen Bekanntschaft zu schließen. Ähnlich war der Gedankengang von Nintendo wohl damals auch beim ersten Teil: Der kam nämlich erst für den Gamecube auf den Markt, wurde aber später für die weitaus beliebtere Wii umgesetzt. Dementsprechend gibt es eine gute und eine schlechte Nachricht, was Pikmin für die Switch betrifft. Die gute Nachricht: Endlich ein Pikmin-Spiel für Nintendos Hybridkonsole! Die schlechte Nachricht: Einen brandneuen Teil bekommen wir nicht. Allerdings wurde der Titel überarbeitet und erweitert, sodass auch Kenner des Originals viel Freude mit dem Strategiespiel haben sollen. Und wir fassen auf den folgenden Seiten sowohl für Neulinge als auch für Experten alle Informationen rund um Pikmin 3 Deluxe zusammen.

Mehr als nur ein Kapitän

Auch, wenn ihr Pikmin nie gespielt haben solltet, Captain Olimar ist Nintendoliebhabern auf jeden Fall ein Begriff. Der kleine Astronaut ist nämlich seit Super Smash Bros. Brawl Mitglied im Kader des Prügelvergnügens. Wenn ihr nun erwartet, Olimar auch in Pikmin 3 Deluxe endlich in einer Hauptrolle zu sehen, seid ihr jedoch schief gewickelt, denn im dritten Teil gibt es drei neue Protagonisten! Charlie, Alph und Brittany heißen die drei Raumfahrer, die es zu Beginn des Spiels auf den Planeten PNF-404 verschlägt. Sie hoffen, dort Nahrung zu finden, um den Hunger auf ihrem Heimatplaneten zu lindern. Bei der Landung gerät

Die drei Helden von Pikmin 3 Deluxe in voller Pracht: Charlie, Brittany und Alph erleiden eine Bruchlandung auf dem fremden Planeten PNF-404!

Diese Zitrone ist fette Beute. Schwere Objekte wie dieses müsst ihr mit einer ausreichenden Anzahl Pikmin tragen, sonst dauert der Transport zu lange.

jedoch das Schiff außer Kontrolle, und das Trio wird beim Absturz voneinander getrennt. Als Spieler ist es eure Aufgabe, die Drei wieder gesund zusammenzuführen, den Planeten zu erkunden, dabei zu überleben und natürlich den Weg zurück in die Heimat zu finden – idealerweise mit einem prall gefüllten Laderaum voller Leckereien. Immerhin müssen die kleinen Kosmonauten nicht alleine der Flora und Fauna auf PNF-404 trotzen. Rasch nach dem Absturz lernen Alph, Charlie und Brittany nämlich die putzigen Pikmin kennen, die eigentlichen Stars des niedlichen Spiels.

Alles über Pikmin

Die kleinen Wichtel sind eine Art Mischwesen aus Pflanze und Ameise – sie existieren in unterschiedlichen Formen, in Pikmin 3 kommen zwei neue Sorten hinzu. Aber der Reihe nach: Rote Pikmin sind gute Kämpfer, blaue Pikmin können unter Wasser atmen, gelbe Pikmin widerstehen Elektrizität. Weiße Pikmin sind resistent gegen Gift und lila Pikmin sind besonders stark, diese beiden Arten kommen allerdings im Spiel nur im Bingo-Duell- und im Missionsmodus vor, nicht in der Hauptstory. Und nun zu den Neuzugängen: Die schweren Stein-Pikmin eignen sich besonders gut als Wurfgeschosse, sie können zum Beispiel Scheiben durchbrechen. Die Flug-Pikmin haben, wie es der Name bereits andeutet, Flügel und können demnach höher gelegene Stellen erreichen und etwa Bambussperren anheben, sodass Astronauten und Pikmin am Boden Zugang zu neuen Bereichen erlangen. Pikmin sind liebenswürdige Kreaturen, die allerdings Anleitung bedürfen. Ihr gebt die Befehle, eure kunterbunte Armee wird sie ausführen! Ihr kontrolliert die Wesen dabei allerdings indirekt, eure Spielfigur ist stets ein Raumfahrer – oder mehrere davon, zwischen denen ihr wechselt, wenn ihr bereits zwei oder gar alle drei schon versammelt habt.

Pikmin verfügen über drei Entwicklungsstufen: Blatt, Knospe und Blüte. Wie erfahren und somit stark die Wichtel sind, erkennt ihr also ganz einfach an ihrem Kopfschmuck. Unsterblich sind die Pikmin allerdings nicht, und Nachwuchs könnt ihr nur erzeugen, wenn ihr Pikmin-Taler zur Zwiebel bringt. In diesem Gebilde übernachten und nisten die Pikmin, der Zahl auf dem Marker entsprechend schlüpfen dort neue Mitstreiter für eure Wuselarmee. Euer Ziel ist es also, mit Hilfe der bunten

Die geflügelten Pikmin helfen dabei, Schranken wie diese anzuheben. Ihr könnt dann darunter hindurchlaufen.

In den Modi neben der Story erkundet ihr Bereiche erneut, sammelt Schätze, stellt Rekorde auf, tut euch mit einem Freund zusammen oder spielt gegeneinander.

Begleiter Obst und Gemüse einzusacken, den Planeten zu erforschen und euch Angreifern entgegenzustellen. Meistens sind eure Gegner deutlich größer als die Pikmin – am bekanntesten dürfte der sogenannte Punktkäfer sein. Das zweibeinige Raubtier mit den spitzen Zähnen hat eine Leibspeise: Pikmin! Immerhin seid ihr den Prädatoren zahlenmäßig überlegen, durch geschicktes Taktieren und den Einsatz passender Pikmin geht auch der größte Feind zu Boden. Das bannt nicht nur die unmittelbare Gefahr, gefressen zu werden, sondern die Kadaver füllen auch das Nahrungsmittellager eures Raumschiffes. Nun ja, die hungernden Bewohner eures Heimatplaneten können in ihrer Notlage eben nicht wählerisch sein. Kluges Management ist bei Pikmin nicht nur innerhalb von Kämpfen wichtig, auch alle anderen Manöver wollen gut überlegt sein. Ihr habt nämlich nur eine begrenzte Anzahl von Tagen Zeit, um die Herausforderungen zu bewältigen. Dabei müsst ihr beachten, dass nur, was in eurem Raumschiff landet, am Ende des Tages als eingesammelt zählt. Je schwerer allerdings die Beute und je weniger Pikmin sie schleppen, desto länger dauert das Unterfangen. Einige Objekte erfordern eine gewisse Zahl Träger, damit ihr sie überhaupt von der Stelle bewegen könnt. Dazu kommen Wege, die ihr nur durch den Einsatz besonderer Pikmin-Fähigkeiten freimachen könnt oder die ihr erst erschließt, indem ihr etwa aus gesammelten Scherben eine Brücke baut. Wenn im Teich ein leckeres Stück Obst liegt, empfiehlt es sich, zunächst die kiemenbehafteten blauen Pikmin dorthin zu schicken, und ihnen dann mit einer weiteren Garnison anderer Wichtel beim Tragen zu helfen, sobald sie das Ufer erreicht haben. Zeitlimits in Spielen sind sicherlich nicht Jedermanns Sache, aber bei Pikmin motiviert der Timer ohne Frage dazu, Strategien zu optimieren und sich vorab Gedanken darüber zu machen, wie man die eigene kleine Streitmacht am effektivsten einsetzt. Außerdem verlängert man durch das Einsammeln von Früchten und somit von Saft die Spieldauer, sodass man sich nicht bestraft fühlt, wenn man sich die Zeit nimmt, um die Gegend genau unter die Lupe zu nehmen.

Kleine Pikmin, große Gegner

Zu den besonderen Höhepunkten des Spiels zählen die Auseinandersetzungen mit besonders großen Kreaturen auf PNF-404, die einen Punktekäfer wie einen, nun ja, Käfer erscheinen lassen. Aber umso süßer das Erfolgserlebnis, wenn man mit den kleinen Pikmin endlich einen gigantischen Wurm, einen riesigen Ameisenlöwen oder einen herumpickenden Vogel besiegt zu haben! Einfach war Pikmin 3 auch auf der Wii U nicht unbedingt, mit der Deluxe-Fassung für die Switch will Nintendo aber offensichtlich sowohl erfahrenere Spieler als auch jüngere Semester abholen, es sollen nämlich angepasste, unterschiedliche Schwierigkeitsgrade zur Auswahl stehen. Außerdem kann nun die gesamte Kampagne im Koop-Modus bewältigt werden. Das Zusammenspiel war zuvor nur in extra gestalteten Zweispielermissionen möglich, die eine ganze Schippe Anspruch und Absprache voraussetzen, wenn man mit einer guten Leistung abschließen möchte. Nach dem Release von Pikmin 3 auf der Wii U erschienen weitere Koop-Herausforderungen als kostenpflichtiger Download, diese Level sind in der Switch-Neuauflage bereits von vorneherein inklusive. Aber damit hat sich der gemeinsame Spaß noch nicht erschöpft: Die Deluxe-Fassung bietet zusätzliche, bislang noch nicht veröffentlichte Nebenmissionen, in denen der gute alte Olimar mit seinem Begleiter Louie unterwegs ist. Auch diese Missionen könnt ihr im Team angehen. Und das war noch nicht alles! Ebenfalls neu sind ein spielbarer Epilog und Prolog, beides erweitert die Geschichte, die Pikmin 3 erzählt. Dazu kommt außerdem das Bingo-Duell, dabei duelliert ihr euch mit einem menschlichen Gegner. Jeder bekommt vor Spielstart eine Bingokarte mit Gegnern, Früchten und Sammelobjekten. Gewonnen hat, wer

Achtet nicht nur auf die Pikmin, sondern auch auf eure Gesundheit! Die kleinen Astronauten sind nicht unsterblich, auch sie nehmen Schaden von Angriffen.

ein Bingo erzielt, also eine waagrechte, vertikale oder diagonale Reihe an erforderlichen Beutestücken am schnellsten zum Raumschiff schleppt. Da es aber theoretisch zu einem Patt kommen kann, gibt es auch die Möglichkeit, den Sieg davonzutragen, indem man dem Gegenspieler die Siegestrophäe wegschnappt, bevor er diese im Raumschiff deponieren kann, wenn alle Pikmin des anderen Teams gestorben sind – oder wenn dessen Kapitän seine Gesundheit komplett verliert. Der Wettstreit mit anderen Kapitänen wird vermutlich in geringerem Maße auch bei herkömmlichen Modi sowie dem Story-Part eine Rolle spielen: Auf der Wii U gab es nach einem Update die Möglichkeit, die Ergebnisse einer Mission oder eines Spieltages auf die Nintendo-Server zu laden, die einem dann die eigene Leistung in einem Diagramm im Vergleich mit der anderer Pikmin-Zähmer anzuzeigen. Ein bisschen wie bei Persona 5, wo ihr bei aktiver Internetverbindung seht, wie andere Zocker weltweit den Tag verbracht haben, den ihr gerade abgeschlossen habt. Mit den Zusatzinhalten sollte Pikmin 3 Deluxe einen Kritikpunkt der Originalversion abschwächen können, der im Vergleich zum Vorgänger geringere Umfang und die kürzere Kampagne schlugen Spielern und Testern damals aufs Gemüt.

Herr über eine Pikmin-Armee

Spannend wird es bei der Umsetzung der Steuerung. Auf der Wii U gab es vier Kontrolloptionen: Mit den Buttons, mit Buttons und Stylus, per Wiimote und Nunchuk und mit dem Pro-Controller. Schaltete man das Bild auf den Fernseher, bekam man auf dem Gamepad der Wii U eine Art Radar-Übersicht zu sehen. Auf der Switch konnten wir das Abenteuer noch nicht ausprobieren, aber wie üblich gehen wir davon aus, dass auch auf Nintendos neuer Konsole der in den meisten Fällen empfehlenswerte Pro-Controller unterstützt wird. Inwiefern Touchscreen-Kontrolle gegeben sein wird – schließlich liegt der

Die pinken Flug-Pikmin kommen leicht an den empfindlichen Kopf des Vogels. Die anderen Pikmin müsst ihr erst nach oben schleudern, damit sie angreifen können.

Vorsicht, kleine Pikmin! Diese Käfer fressen die kleinen Wichtel für ihr Leben gern. Nur mit einer großen Truppe bringt ihr einen solchen Gegner zu Fall.

Olimar und Louie hatten in Pikmin 3 eigentlich nur Nebenrollen. In der Switch-Neuauflage hingegen dürft ihr die beiden in zusätzlichen Missionen steuern.

Switch von Haus aus nicht einmal ein Stylus bei – wird sich noch zeigen. Auf der Wii U war die Bedienung mit dem Stift wegen der Verzögerung und dem Fehlen einer Multitouch-Funktion auch nicht ideal umgesetzt. Noch ist unklar, ob zwei Spieler mit je einer Joy-Con-Hälfte in das Abenteuer eintauchen können oder ob jeder ein ganzes Set benötigt. Auf jeden Fall soll Pikmin 3 Deluxe über verbessertes Anvisieren verfügen, was das präzise Manövrieren und Werfen von Pikmin ermöglichen dürfte. Wegen des auf Konsolen eher ungewöhnliches Spielprinzips werden Neueinsteiger vermutlich eine kurze Zeit brauchen, um mit der Kontrolle klar zu kommen, aber in den Vorgängern zumindest war diese Hürde schnell genommen. In Pikmin 3 Deluxe wird es zudem eine Tipps-Funktion geben (die sich an- und abschalten lässt), welche in diversen Situationen Hilfestellung gibt.

Zwischen Realität und Cartoon

Kommen wir zur Optik von Pikmin 3 Deluxe: Auf der Wii U war der Titel bereits sehr hübsch, die neuen Eindrücke aus der Switch-Umsetzung sehen noch ein Stück besser aus. Das liegt zum großen Teil an der schärferen Optik, alles sieht nun knackiger und detaillierter aus, Texturen wurden verbessert und auch die Pikmin verhalten sich wohl noch etwas „realistischer“ – sie bleiben etwa nicht mehr so einfach an Hindernissen stecken. Ein großes Lob verdient das Spiel auf jeden Fall für den einzigartigen Grafikstil, der einerseits mit realitätsnahen Umgebungen, Früchten und Pflanzen aufwartet, andererseits mit den knuffigen Pikmin und Astronauten ganz eigene Akzente setzt anstatt komplett dem Fotorealismus zu verfallen. Die Gegner sind weder zu niedlich noch zu furchterregend und offensichtlich an Tiere aus der echten Welt angelehnt, auch was die Verhaltensweisen betrifft. Ebenfalls schön: Ihr beschreitet nicht immer nur blühende Wiesen, sondern bekommt unterschiedliche Parts des Planeten zu Gesicht. Was in Prolog und Epilog passiert, ist noch nicht bekannt, aber innerhalb der Story werdet ihr auf jeden Fall einen Strand besuchen, an einem plätschernden Bach im Wald rasten, einen Termitenhügel in der Wüste untersuchen, eine frostige Tundra durchqueren und euch natürlich an sattgrünen Landschaften erfreuen. Naturfreunde erkennen einige der Gewächse auf PNF-404 sicherlich wieder – dort blühen zum Beispiel Vergissmeinnicht, Gerbera und Stiefmütterchen. Allerdings dienen die Pflanzen zum großen Teil nur als Dekoration, interagieren könnt ihr mit

Indem ihr Pikmin auf Gegner werft, gebt ihr ihnen den Befehl zum Angriff. Die roten Wichtel sind eine gute Wahl, wenn es darum geht, etwas zu bekämpfen.

Dieser riesige Silberfisch ist einer der Bossgegner im Spiel. Geht ihm aus dem Weg, wenn er auf euch zupflügt, sonst hauchen eure Pikmin das Leben aus.

ihnen nicht. Ein schönes Detail: In Pikmin 3 Deluxe kehrt die Piklopedia aus Pikmin 2 zurück, in der ihr diverse Fakten zu Flora und Fauna des Planeten nachlesen könnt, festgehalten von den fünf tapferen Astronauten im Spiel.

Auch für Neulinge

Pikmin war noch nie eine Serie, die mit den ganz großen Marken mithalten konnte, was die Beliebtheit betrifft. Das ist, wie wir finden, ziemlich schade, denn in seiner Form ist der Titel nicht nur auf Nintendo-Konsolen, sondern in der ganzen Spielwelt einzigartig. Klar, Echtzeitstrategietitel gibt es in vielen Varianten (vor allem auf dem PC), allerdings sind viele Spiele im Genre weniger einsteigerfreundlich und typischerweise eher in einem militaristischen Kontext angesiedelt. Die Mischung aus Knuffigkeit und simplem, aber dennoch ausreichend tiefgängigen Gameplay ist, was Pikmin auszeichnet. Durch die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade in der Switch-Fassung und die deutlich erweiterten Koop-Möglichkeiten dürfte sich Pikmin für familiäre Spieleabende gut eignen. Und schon auf der Wii U war es reine Freude, mit einem taktisch ebenbürtigen Widersacher zum Bingoduell zu blasen, oder eben mit einem Freund an der idealen Strategie für eine Koop-Herausforderung zu feilen. Wir können uns außerdem vorstellen, dass Pikmin 3 Deluxe nach dem Release weiter mit Inhalten versorgt wird, wie es sich zum Beispiel bei einem Animal Crossing: New Horizons eingebürgert hat – allerdings wird der DLC vermutlich nicht kostenlos erscheinen, wenn es denn welchen gibt. Wie Pikmin 3 Deluxe ankommt, könnte über das Schicksal der ganzen Serie entscheiden – wobei ein Gesamtpaket aller drei Hauptspiele sicherlich noch mehr Spieler anlocken würde. Auf jeden Fall brechen die Astronauten am 30. Oktober 2020 zu ihrem intergalaktischen Abenteuer auf, spätestens in der übernächsten Ausgabe also präsentieren wir euch den Test des wuseligen Remakes für die Switch!

Katharina Pache

Im Splitscreen-Modus widmet ihr euch speziellen Herausforderungen gemeinsam mit einem Freund.

MEINUNG
Katharina Pache

Pikmin ist mit großem Abstand eine meiner liebsten Nintendo-Spieleserien!

Ja, ich habe Pikmin sogar lieber als Animal Crossing (aber das ist natürlich auch klasse). Über ein Pikmin 1-3 Deluxe oder Pikmin 4 hätte ich mich natürlich mehr gefreut als über Pikmin 3 Deluxe, aber . . . ach, ich bin ja schon still, besser dieses Remake als gar kein Pikmin auf der Switch. Ich verstehe, wenn man mit dem Genre nichts anfangen kann und deshalb instinktiv einen Bogen um das Spiel machen möchte. Allerdings bin ich froh, den ersten Teil damals auf dem Gamecube dennoch ausprobiert zu haben, denn Nintendo versteht sein Handwerk, egal ob Hüpfspiel, Action-Adventure oder eben Echtzeitstrategie: Pikmin funktioniert klasse, Pikmin motiviert, Pikmin ist etwas ganz Besonderes und Pikmin macht jede Menge Spaß. Übrigens habe ich Pikmin 3 damals, vor sieben Jahren schon auf der Wii U getestet, nur eben für unser Schwestermagazin, die Games Aktuell. Ich vergab eine vorzeigbare Spielspaßwertung von 86 und kritisierte in erster Linie technische Makel wie seltene Ruckler oder die schwachen Texturen. Deshalb hoffe ich natürlich, dass die Switch-Fassung an diesen Stellen Abhilfe schafft, die ersten Eindrücke jedenfalls sehen vielversprechend aus.

INFOS

Termin:	30. Oktober 2020
Genre:	Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo

HADES

Fast schon ein Test: Als schlagfertiger Götterprinz haben wir uns stundenlang durch die farbenfrohe Unterwelt geprügelt. Das neue Werk der Bastion-Macher erscheint im Herbst auch für Switch.

Seien wir doch mal ehrlich: Rebellische Phasen haben wir als Teenager fast alle durchgemacht. Zagreus allerdings treibt das Ganze auf die Spitze, aus gutem Grund: Er ist schließlich kein Geringerer als der Sohn von Totengott Hades, was ihn zum unsterblichen Prinzen der Unterwelt macht. Und von der hat er die Schnauze mittlerweile gestrichen voll. Fest entschlossen, das elende Totenreich endlich hinter sich zu lassen, beginnt der junge Gott damit, sich aus den Tiefen des Hades hinauf ins Freie zu kämpfen. Raum für Raum, Stockwerk für Stockwerk, Hauptsache es geht aufwärts. Dabei scheitert er, immer und immer wieder – und liefert so die perfekte Grundlage für ein motivierendes Rogue-like, das mit blitzschneller Action und tollen Charakteren auf dem besten Weg zum waschechten Indie-Hit ist. Woher wir das wissen? Auf dem PC können wir Hades schon seit Ende 2018 spielen, wenn auch nur als unfertige Early-Access-Version. Trotzdem haben wir schon über 30 Stunden in die PC-Version gesteckt und uns dutzende Male durch die griechisch-bunte Totenwelt geschnetzelt. Das ist schon jetzt ein Mordsspaß! Im Herbst soll das neue Werk von Supergiant Games (Bastion, Pyre, Transistor) dann endlich fix und fertig sein – und zeitgleich auch der Switch erscheinen.

Raus aus der Unterwelt

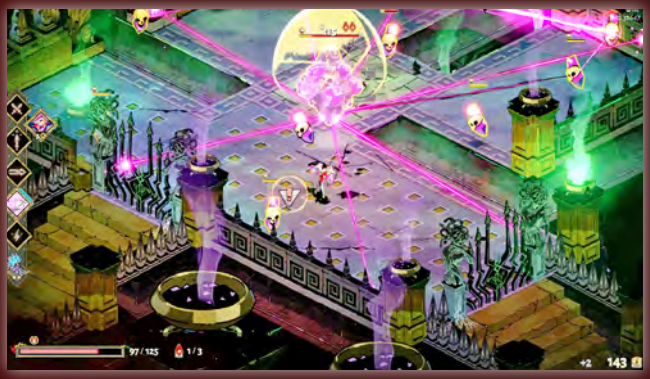
Hades wird aus der isometrischen Draufsicht gespielt und ist genretypisch einfach aufgebaut. Ihr beginnt jeden Durchgang auf der ersten Ebene Tartarus, die aus mehreren zufälligen Räumen besteht, in die verschiedenste Gegner hineinspawnen. Habt ihr die plattgemacht, geht es weiter zum nächsten Raum, bis ihr irgendwann einen Bossgegner erreicht. Liegt auch der am Boden, steigt ihr ins nächste Stockwerk rauf, wo ein neues Setting auf euch wartet, diesmal das von Lavaseen durchzogene Asphodel. Dort wiederholt sich das ganze Spielchen, nur eben mit neuen Gegnern und Zwischenbossen. Danach kommen nochmal zwei weitere Ebenen – und dann steht ihr auch schon dem Endboss gegenüber. Klingt erst mal eintönig? Ist es im Grunde auch! Viele Rogue-likes sind so aufgebaut, man denke nur mal an Slay the Spire oder Fury Unleashed. Und tatsächlich könnte das Spiel gerade bei den Bosskämpfen deutlich mehr Abwechslung vertragen. Doch Hades hat eine andere Stärke, die das Spielprinzip selbst nach vielen Stunden frisch hält: sein umfangreiches Upgradesystem.

Mächtiger Götter-Support

Das fängt schon bei der Waffenauswahl an. Vor jedem Run greift ihr euch eine von sechs Hauptwaffen, die es außerdem noch in unterschiedlichen Ausführungen gibt. Egal ob Schwert, Bogen, Speer, Wurfschild, Kampfhandschuh oder Fantasy-Knarre: Jede

Die Action spielt sich vor allem in späteren Levels sehr schnell und fordernd. Besonders Zagreus' Ausweich-Talent ist ständig im Einsatz. Bild vom Entwickler

Immer wieder findet Zagreus neue, mächtige Götter-Upgrades. Hier dürfen wir aus drei möglichen Verbesserungen von Kriegsgott Ares wählen.



Zwischenbosse und Elite-Gegner sorgen für Herausforderung. Es gilt: Immer in Bewegung bleiben und möglichst wenig Treffer kassieren, denn Heilung ist rar!

In Hades' Tempel könnt ihr dauerhafte Upgrades freischalten, Waren tauschen und gut geschriebene Gespräche mit anderen Göttern und Sagenfiguren führen.

Waffe verlangt einen unterschiedlichen Spielstil. Zagreus kann einen Haupt- und Zweitangriff einsetzen, mit einer schnellen Dash-Bewegung weicht er Attacken aus und mit einem magischen Schuss knipst er Feinde auf Distanz aus. So weit, so simpel. Doch nun geht der Spaß erst richtig los: Unterwegs erbeutet Zagreus regelmäßig neue Upgrades, viele davon sind den griechischen Göttern zugeordnet. Von Zeus gibt's beispielsweise nützliche Kettenblitzeffekte, der flinke Hermes hat praktische Ausweichtalente im Gepäck und Kriegsgott Ares verstärkt unsere Angriffe mit mächtigen Schadenszaubern. Und das ist nur eine winzige Auswahl der unzähligen Upgrades, aus denen wir uns mit der Zeit einen mächtigen, gut abgestimmten Build zusammenstellen. Jede Götterkraft lässt sich zusätzlich in Rangstufe und Level aufwerten, außerdem gibt es besonders starke Duo-Effekte und Synergien, die Zagreus nahezu unbesiegbar machen können. Wer es richtig anstellt, steht dem Endboss mit einem Helden gegenüber, der Geschosse lässig zurückwirft, der sich mit jedem Schwerthieb heilt und Zauber entfesselt, die selbst härteste Feinde binnen Sekunden wegputzen! Hinzu kommen Upgrades, die das Waffenverhalten komplett umkrempeln: Da wird der Wurfspeer plötzlich zur explodierenden Lanze, das Schwert schleudert magische Energie und das Fantasy-Gewehr mutiert mal eben zum Raketenwerfer. So cool!

Die Action spielt sich aber nicht nur schön griffig, sie sieht auch klasse aus: Der Comicstil glänzt mit vielen Details, sauberen Animationen und hübschen Effekten. Hinzu kommt ein großartiger Soundtrack, der das Geschehen stimmungsvoll untermalt. So kennt man es von Supergiant Games.

Tot, aber glücklich

Egal ob man siegreich ist oder den Löffel abgibt: Am Ende landet der frustrierte Zagreus immer wieder im Tempel seines Vaters Hades, der ihn mit einem höhnischen Kommentar empfängt. Doch es gibt noch jede Menge andere Charaktere, die Zagreus Mut machen und ihn bei seinem Plan unterstützen. Diese Gespräche sind angenehm kurz, knackig geschrieben, sehr gut (auf Englisch) vertont. Und vor allem: Es gibt wirklich Unmengen davon. Selbst nach über 30 Stunden haben alle Figuren noch frische Dialoge und Kommentare auf Lager! Dadurch lernt man die sympathischen Götter, Helden und andere Sagenfiguren mit der Zeit immer besser kennen, bis sie einem richtig ans Herz wachsen – da verzeiht man auch gern, dass sich die Rahmenhandlung eigentlich nie so richtig weiterentwickelt.

Nebenbei bietet Zagreus' Heim auch die Möglichkeit, dauerhafte Upgrades freizuschalten: Beim Baumeister kaufen wir beispielsweise neue Levelelemente, die uns in künftigen Runs begegnen können. Am Seelenspiegel aktivieren wir permanente Statusverbesserungen, außerdem dürfen wir vor jedem Run neue Modifikatoren hinzuschalten, die für eine größere Herausforderung sorgen, aber auch neue Belohnungen abwerfen. Damit hat man in Hades schon jetzt jede Menge zu tun, in der fertigen Version sollen außerdem weitere Inhalte und Überraschungen hinzukommen, die den Wiederspielwert erhöhen. Mit anderen Worten: Ein tolles Spiel wird bald noch besser. So darf's gerne weitergehen!

Felix Schütz

MEINUNG
Felix Schütz

Stylische Action mit coolem Unterwelt-Setting, tollen Upgrades und massig Charme!

Nach rund 30 Stunden mit der Early-Access-Version bin ich von Hades ziemlich begeistert: Die rasend schnelle Action spielt sich wunderbar flüssig, die Charaktere sind liebenswert und witzig, die Musikuntermalung sorgt für Stimmung und auch beim Anspruch treffen die Entwickler meistens die goldene Mitte. Das klare Highlight sind aber die zahlreichen Upgrades, die zig unterschiedliche Spielstile ermöglichen und dafür sorgen, dass sich jeder Durchgang ein bisschen anders anfühlt. Von so viel Tiefgang kann ein Bastion nur träumen! Einzig der Mangel an Abwechslung stört mich mittlerweile schon und dürfte letztendlich auch etwas auf die Wertung drücken: Die Gebiete sind trotz Zufallsfaktor stets die gleichen, die Gegnertypen kennt man irgendwann auswendig und die Bosskämpfe verlaufen – bis auf wenige Ausnahmen – immer nach dem gleichen Muster. Das ist für Roguelikes zwar nicht ungewöhnlich, doch im Fall von Hades hätte ich mir da einfach etwas mehr Vielfalt gewünscht. Der Rest ist allerdings schon jetzt dermaßen gelungen, dass ich mich trotzdem riesig auf die finale Fassung freue. Die werde ich dann übrigens auf der Switch weiterspielen, denn meinen Spielstand vom PC kann ich dank Cross Save einfach übertragen. So lob ich mir das!

INFOS

Termin:	Herbst 2020
Genre:	Action
Hersteller:	Supergiant Games
Entwickler:	Supergiant Games

Die wenigen Bosskämpfe werden leider kaum variiert. Hier hätten wir uns mehr Abwechslung gewünscht.

Stilistisch macht Tarsier Studios mit Little Nightmares 2 alles richtig. Der Look und die Grafik gefallen enorm gut und kreieren eine alptraumhaft schöne Szenerie.

LITTLE NIGHTMARES 2

Das groteske Horror-Abenteuer rund um die Protagonisten Mono und Six will sich diesmal auf die Welt außerhalb des sogenannten Schlunds konzentrieren und alte Schwächen beheben.

Der stimmungsvolle Vorgänger konnte uns zwar durch seine dichte Atmosphäre und die packende Geschichte rund um den alptraumhaften „Schlund“ bis zum Ende bei der Stange halten, die ungenaue Steuerung, ein viel zu starker Fokus auf öde Stealth-Einlagen und etwas zu uninspirierte Levels hielten das Horror-Adventure aber qualitativ weit entfernt vom auffälligen Vorbild Inside. Mit Little Nightmares 2 möchten die Jungs und Mädels von Tarsier Studios alte Fehler ausbessern, aber auch auffällig neue Wege gehen. Statt dem Schlund und der klaustrophobischen Stimmung des Erstlings steht diesmal die Außenwelt und der sogenannte „Signal Tower“ im Fokus. Außerdem ist Six dank Mono nicht mehr nur auf sich alleine gestellt.

Dass ein zweiter Teil irgendwann kommen würde, war aufgrund des Erfolgs klar, ganz offiziell machte es Publisher Bandai Namco aber erst auf der Gamescom 2019. Dort wurde das Indie-Adventure mit starkem Horror-Fokus mit einem kleinen Teaser angekündigt. Normalerweise hätten wir uns den Titel genauer auf der diesjährigen Ausgabe der Gamescom zu Gemüte geführt, doch aufgrund der weiterhin anhaltenden Corona-Pandemie (verflucht seist du) musste das Preview-Event von Daheim aus stattfinden. Wir durften uns in die groteske Welt von Little Nightmares 2 begeben und verraten euch, warum uns der bisher gespielte Abschnitt zum schicken Horror-Abenteuer rund um die Kinder Mono und Six enorm überzeugen konnte.

Der neue Protagonist ist der schüchterne Mono, stets an seiner Seite ist aber die beliebte Six, bekannt als Hauptcharakter aus dem Vorgänger.

Ein toller Ansporn: Überall in der Welt verteilt können neue Kopfbedeckungen für den Jungen Mono gefunden werden.

Gemeinsam durch die Hölle

Im 2017 veröffentlichten Erstling fokussierte sich die Handlung auf das junge Mädchen Six sowie die klaustrophobischen Umgebungen innerhalb des Schlunds. Das übergreifende Thema war für die Entwickler damals „Hunger“. Im Sequel soll sich nun einiges ändern: Zuallererst übernehmen wir diesmal die Rolle des Jungen Mono, über den bisher noch recht wenig bekannt ist. Six wird jedoch auch weiterhin eine wichtige Figur sein, sie ist nämlich stets an unserer Seite. Wer jetzt auf ein spannendes Koop-Adventure in Richtung von Unravel hofft, den müssen wir enttäuschen. Zwar wurde zu Beginn versucht, Koop-Gameplay zu implementieren, es stellte sich aber schnell heraus, dass die eigentliche Vision der Reihe darunter zu sehr leiden würde. Trotz alledem ergibt sich ein völlig neues Spielgefühl durch den zweiten Charakter. Wie Six im ersten Teil bereits bewiesen hat, ist sie eine überaus starke Persönlichkeit, trotz alledem sind beide Charaktere immer wieder aufeinander angewiesen.

Eine weitere wichtige Änderung ist, dass sich die Entwickler diesmal auf die Welt außerhalb des Schlunds fokussieren. So soll der Signalturm im Zentrum der Handlung stehen. Das über allem stehende Thema im zweiten Teil ist „Entkommen“. Neue Antagonisten sind unter anderem der Jäger und die Lehrerin.

Demo-Inhalte

In unserer Anspielsession wacht Mono neben einem Fernseher auf. Was es damit auf sich hat, ist noch unbekannt, die vielen Fernseher in der Spielwelt sollen aber eine gravierende Bedeutung haben. Im Anschluss bewegen wir uns durch einen enorm atmosphärischen und stimmig inszenierten Wald, der uns mit kleinen Rätseln fordert. So treffen wir immer wieder auf laubbedeckte Areale, in denen sich Bärenfallen verstecken. Ein neues Feature von Little Nightmares 2 ist, dass wir fortan gewisse Gegenstände als „Waffen“ nutzen können. Die helfen uns natürlich nur wenig gegen die riesigen Antagonisten, einen großen Schuh als Wurfobjekt für die Bärenfallen im Laub zu nutzen, klappt aber recht gut. Daraufhin führt uns unser Weg langsam in ein verlassenes Haus voller Leichenteile und Fliegenschwärmen. Nach ein paar Rätseln gelingt es uns dann, Six aus einem Keller zu befreien. Die restliche Demo konzentriert sich auf die Flucht von Six und Mono vor einem der neuen Hauptantagonisten, dem Jäger.

Das erste Abenteuer spielte noch komplett im sogenannten Schlund, diesmal werden wir aber in die Außenwelt entlassen, die weitaus mehr hergibt.

Der Fokus liegt weiterhin auf Horror. Jedoch müssen sich Angsthasen (wie Maci) keine Sorgen machen, die Gruselelemente finden sich eher in der Atmosphäre.

Fortschritt in jeder Hinsicht

Little Nightmares 2 dreht exakt an den richtigen Stellschrauben und präsentiert ein überaus vielversprechendes Horror-Adventure. Mono und Six funktionieren schon jetzt großartig als Team. Zusätzlich hat sich das Team viele kleine Details einfallen lassen, die der Spielwelt, der Atmosphäre und der Motivationskurve guttun. Scheitern wir zum Beispiel, so blicken wir nach einem kurzen Ladebildschirm auf Mono und Six, die kauernd und verzweifelt auf dem Boden sitzen. Ebenfalls lassen sich überall in der Spielwelt unterschiedliche Kopfbedeckungen für Mono finden. Zu Beginn trägt der schüchterne Protagonist noch eine Tüte mit zwei Gucklöchern auf dem Kopf. Durch den spielerischen Ansporn, die Bekleidung zu finden und die Welt genauestens abzusuchen, erhöht die Motivation deutlich. Uns konnte die Anspielsession zu Little Nightmares 2 überzeugen und wir wollen unbedingt mehr davon.

Maci Naeem Cheema

MEINUNG
Maci Naeem Cheema

Das ist, was ich von einem Sequel erwarte: Fortschritt in jeder Hinsicht.

Ich bin ein großer Fan von Spielen wie Inside oder Limbo, der erste Ableger der Little-Nightmares-Reihe konnte mich aber nur teilweise überzeugen. Das lag vor allem an den ernüchternden Rätsel-Einlagen und dem etwas zu uninspirierten Level-Design. Mit dem zweiten Teil entscheidet sich das Team aber für einige clevere Neuerungen, die das Spielprinzip ordentlich aufwerten sollten. Bisher gibt es noch recht wenig Infos zum Sequel, die von uns gespielte Demo macht aber schon jetzt einen fantastischen Eindruck und verspricht ein spannendes Abenteuer rund um das sympathische Duo bestehend aus Mono und Six. Was es wohl mit dem Signalturm auf sich hat? Und ob die zwei Kinder es endlich schaffen, aus der alptraumhaften Welt von Little Nightmares zu flüchten?

INFOS

Termin:	2020
Genre:	Adventure
Hersteller:	Bandai Namco
Entwickler:	Tarsier Studios

Oh weh! Die übergroßen Antagonisten machen uns auch im zweiten Teil des Abenteuers das Leben zur Hölle. Im Fokus stehen diesmal aber der Jäger und die Lehrerin. Die Atmosphäre ist vermutlich wieder herrlich düster.

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch. Stand der Liste: 02. September 2020.

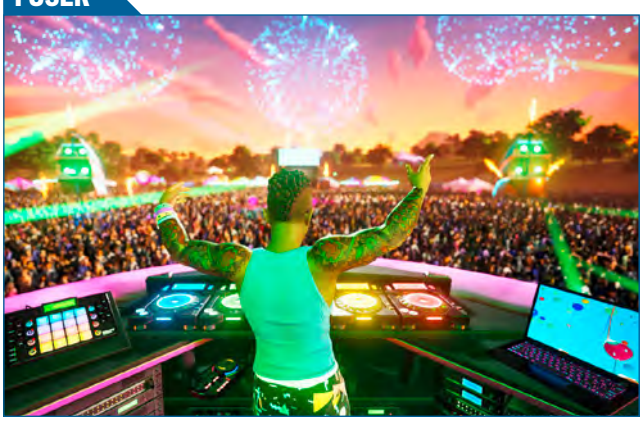
Nintendo Switch

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Datum		
WWE 2K Battlegrounds	Sportspiel	18. September 2020
RPG Maker MV	Rollenspiel	19. September 2020
Space Crew	Simulation	September 2020
Nickelodeon Kart Racers 2: Grand Prix	Rennspiel	06. Oktober 2020
Game Dev Tycoon	Simulation	08. Oktober 2020
FIFA 21: Legacy Edition	Sportspiel	09. Oktober 2020
Lego Star Wars: The Skywalker Saga	Action	20. Oktober 2020
Asterix & Obelix XXL Romastered	Action-Adventure	22. Oktober 2020
Transformers: Battlegrounds	Action	23. Oktober 2020
Wer wird Millionär?	Geschicklichkeit	29. Oktober 2020
Mat Rat Dead	Musikspiel	30. Oktober 2020
Bakugan: Champions of Vestroia	Rollenspiel	03. November 2020
Jurassic World Evolution: Complete Edition	Simulation	03. November 2020
XIII	Action	10. November 2020
Just Dance 2021	Musikspiel	12. November 2020
Kingdom Hearts Melody of Memory	Musikspiel	13. November 2020
Chris Tales	Rollenspiel	17. November 2020
Sakuna: Of Rice and Ruin	Action	20. November 2020
Collection of Saga Final Fantasy Legend	Rollenspiel	15. Dezember 2020
Release-Zeitraum		
Ghost of a Tale	Adventure	Sommer 2020
Wingspan	Strategie	Sommer 2020
Bake 'n Switch	Action	Sommer 2020
Baldo	Adventure	Sommer 2020
The Last Campfire	Adventure	Sommer 2020
Apex Legends	Shooter	Herbst 2020
Axiom Verge 2	Adventure	Herbst 2020
Chains of Fury	Action	Herbst 2020
Cyber Shadow	Action-Adventure	Herbst 2020
Fuser	Musikspiel	Herbst 2020
Hades	Action-Rollenspiel	Herbst 2020
Harvest Moon: One World	Adventure	Herbst 2020
Grindstone	Geschicklichkeit	Herbst 2020
Legends of Eternal	Action	Herbst 2020
Schlag den Star – Das 2. Spiel	Geschicklichkeit	Herbst 2020
Shovel Knight Pocket Dungeon	Puzzle	Herbst 2020

Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Jahr		
Battle Brothers	Rollenspiel	2020
Beyond Blue	Adventure	2020
Big Rumble Boxing: Creed Champions	Sportspiel	2021
Boyfriend Dungeon	Action	2020
Bravely Default 2	Rollenspiel	2020
Disco Elysium	Rollenspiel	2020
Doctor Who	Adventure	2021
Doom Eternal	Shooter	2020
Haven	Adventure	2020
Hazel Sky	Adventure	2020
I am dead	Adventure	2020
Kingpin Reloaded	Shooter	2020
King's Bounty 2	Rollenspiel	2020
No More Heroes 3	Action	2020
Oceanhorn 2: Knights of the Lost Realm	Action-Adventure	2020
Rogue Lords	Action	2021
Roller Champions	Sportspiel	2020
Shin Megami Tensei 3 Nocture HD-Remaster	Rollenspiel	2021
Shin Megami Tensei 5	Rollenspiel	2021
SkateBird	Sportspiel	2021
Spellbreak	Action	2020
Sports Story	Adventure/Sportspiel	2020
Shovel Knight Dig	Action-Adventure	2021
The Survivalists	Adventure	2020
Ohne konkretes Release-Zeitfenster		
Bayonetta 3	Action	Nicht bekannt
Blue Fire	Adventure	Nicht bekannt
Colors Live	Geschicklichkeit	Nicht bekannt
Gods & Monsters	Action-Adventure	Nicht bekannt
Meisterdetektiv Pikachu	Adventure	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Action	Nicht bekannt
New Pokémon Snap	Adenture	Nicht bekannt
Overwatch 2	Action	Nicht bekannt
Pokémon Unite	Action	Nicht bekannt
Quantum League	Shooter	Nicht bekannt
Rune Factory 5	Rollenspiel	Nicht bekannt
Shadow Man Remastered	Action	Nicht bekannt
Solomon Program	Action	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2	Action-Adventure	Nicht bekannt
World War Z	Shooter	Nicht bekannt
Yo-kai Watch	Rollenspiel	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 4	Rollenspiel	Nicht bekannt

FUSER



BIG RUMBLE BOXING: CREED CHAMPIONS

ANZEIGE

COMMUNITY DEALS

Jetzt Schnäppchen einreichen und Geld verdienen!

Als PC Games Hardware-Forenmitglied kannst du jetzt Deals auf unseren Webseiten veröffentlichen und mit der PCGH-Community und deinen Freunden teilen. Deine Mühe zahlt sich richtig aus, denn mit einigen Shops kannst du sogar Geld verdienen, wenn andere User Produkte über deine Affiliate-Links kaufen. Außerdem kannst du durch das Einreichen von Deals viele Trophäen und Belohnungen erhalten.

www.pcgh.de/community-deals

PCGH

DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

KATHARINA PACHE (Redaktionsleiterin)

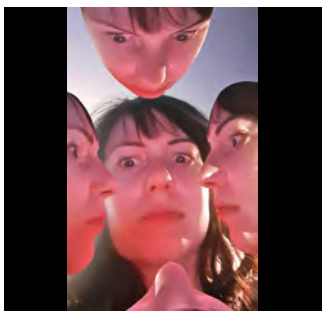
Spielt gerade: Spiritfarer, Hitman und Nom Nom Galaxy auf PS4

Sieht gerade: Alle Kochsendungen, die es auf Netflix gibt

Liest gerade: Seeds und Stems

Hört gerade: Coven, Turtle Skull, Idle Hands, Azelia Banks

Und sonst: Aaaargh, meine Youtube-Empfehlungen sind voll mit Streams a la "lofi hip hop radio – beats to relax/study to". Was soll das, wirke ich etwa, als würde ich entspannen/lernen wollen? Weg damit.



LUKAS SCHMID (Redakteur)

Spielt gerade: Ghost of Tsushima, Windbound, A Short Hike

Sieht gerade: Highscore

Liest gerade: Rivers of London

Und sonst: Sonst gucke ich mir bei meiner Recherche für die Arbeit ja meistens die eShop-Releases der Woche an und bin danach reichlich ernüchtert. Mitte August gab es aber eine Phase, in der ein (Indie-)Highlight nach dem anderen aufschlug und ich gar nicht wusste, welches ich zuerst spielen wollte. So muss das!

JOHANNES GEHRLING (Redakteur)

Hört gerade: Lgoony und Apache 207

Isst gerade: Mexikanisch … lecker!

Sucht gerade: eine neue Wohnung

Und sonst: Der August war ein wilder Monat. Unter Einhaltung der Corona-Regeln (was im Sommer deutlich leichter fällt), war ich so viel unterwegs, dass ich meine Wohnung eigentlich nur zum Schlafen benutzt habe. Wenn jetzt so langsam der Herbst kommt, muss ich es aber mal wieder etwas ruhiger angehen lassen. Doch: Der Sommer 2020 war wirklich toll!

BENJAMIN KEGEL (freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Untitled Goose Game, jetzt dann bald im Koop-Modus. Das wird ein heillos witziges Mehrspieler-Chaos.

Räumt gerade: Umzugskartons aus und ein. Diesmal von der Studentenbude hin in die Miniwohnung direkt im Forstamt.

Und sonst: Ich bin in meinem neuen Job! Der Geländewagen und ich starten im Namen der bayerischen Forstverwaltung eine Waldpatrouille. Noch warte ich auf die Ergebnisse der Abschlussprüfung. Bleibt spannend. Ich melde mich dann.

MATTHIAS SCHÖFFEL (Layouter)

Spielt gerade: Rickenbacker 360/12

Hört gerade: The Stooges – Live At Goose Lake: August 8th 1970

Liest gerade: David Quammen – Spillover

Und sonst: Ich habe mir eine geschundene Kreatur nach Hause geholt. Sie hat in ihrem langen Leben wohl schon so einiges durchgemacht und sichtbare wie unsichtbare Narben davon getragen. Ich hoffe durch viel Zuwendung ihr Vertauen zu gewinnen. Momentan macht sie leider noch einen recht verstimmten Eindruck.

CHRISTIAN DÖRRE (Redakteur)

Spielt gerade: THPS 1 + 2, Yakuza 2

Sieht gerade: The Boys – Season 2

Liest gerade: Das Leben und das Schreiben von Stephen King

Und sonst: Die Urlaubszeit ist vorbei, die Trotteldichte in der U-Bahn wieder gestiegen, das Wetter ist trist und grau wie die Fantasie von Johannes und das neue Album von Every Time I Die ist immer noch nicht draußen. Wenigstens erscheinen gerade die ganzen Sportspiele, um mich von diesem Elend abzulenken.

JUDITH CARL (Praktikantin)

Spielt gerade: The Raven – Vermächtnis eines Meisterdiebs

Sieht gerade: Die Schlefaz-Sommerstaffel

Hört gerade: We are Chaos von Marilyn Manson

Und sonst: Brrr, es wird Herbst. Für mich die perfekte Zeit, um sich einzukuscheln und auf der Couch zu zocken. Deshalb nehme ich mir mal wieder Zeit zum Streamen auf meinem Twitch-Kanal. Raus will man bei dem Regen eh nicht!

MELANIE WEISSMANN (Praktikantin)

Spielt gerade: Helheim Hassle

Sieht gerade: Biohackers. Die Serie wurde in meiner Heimatstadt Freiburg gedreht. Richtig cool!

Liest gerade: Fleißig den Wetterbericht und hofft auf sonnige Tage

Und sonst: Habe ich mir selbst, in einem Anflug von extremer Übermotivation, eine Tür ins Gesicht gehauen und nun eine wunderschöne Wunde, die mein Gesicht wohl noch eine Weile zieren wird. Gute Laune kann auch gefährlich sein!

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Spiritfarer	Spiritfarer	Through the Darkest of Time
FLOP-TITEL	No Straight Roads	No Straight Roads	No Straight Roads

Final Fantasy Crystal Chronicles Remastered E.

Nein, toll gealtert ist Final Fantasy Crystal Chronicles egentlich nicht, dass es keinen Couch-Koop gibt, ist eine Enttäuschung und objektiv existieren inzwischen viele, viele deutlich bessere Dungeon Crawler. Was anderes ist das Ding ja eigentlich nicht. Aber mei, Nostalgie und so, weswegen ich mich dem Charme des Abenteuers dann doch nicht so recht entziehen kann. Die Empfehlung gilt somit nicht für junge Spieler.

Kein lokaler Koop-Modus? Haha, ist ja dann im Remake für mich genauso wie damals auf dem Gamecube. Da dachte ich auch, ich kann das mit meinem Bruder gemeinsam erleben, aber wir hatten leider keinen zweiten Game Boy Advance. Dennoch fand ich den Titel damals ganz nett, wenn wir uns mal einigen konnten, wer spielen darf. An der Optik hätten sie gerne noch ein bisschen schrauben können.

Schon das Original ist seinerzeit zu einhundert Prozent an mir vorbeigegangen, mit der Neuauflage verhält es sich ähnlich. Gut, ich habe mich arbeitsbedingt nun mit dem Remaster beschäftigt, aber das hat wirklich nicht dazu geführt, dass ich Crystal Chronicles unbedingt spielen möchte. Ganz nett sieht das Ding ja aus, aber optisch auch aus der Zeit gefallen. Die Reviews sind auch eher mittelmäßig.

Through the Darkest of Time

Keine Frage, es ist wichtig, die Erinnerung an die Schrecken des Zweiten Weltkriegs am Leben zu erhalten, auch und gerade in neuen Medien wie Videospielen. Die Art und Weise, wie es in Through the Darkest of Times geschieht, gefällt mir aber einfach nicht. Die Präsentation finde ich nicht bedrückend, sondern einfach nur lahm und spielerisch ist das so überhaupt nicht mein Fall.

Nicht unbedingt mein Genre, und mit Antikriegsfilmen sowie -Spielen kann man mich eigentlich auch jagen. Ich werde Through the Darkest of Times vermutlich nicht spielen, auch wenn ich wichtig finde, dass in Spielen auch solche Themen behandelt werden. Betrachtet meinen grünen Haken also als Zeichen der Anerkennung, dass sich ein Studio an die Umsetzung ihrer Idee gewagt hat.

Gerade heutzutage, wo Rechtsradikale und Neonazis immer mehr Einfluss gewinnen und sich, wie schon seinerzeit unter Hitler, immer mehr Mitläufer blindlings den Faschisten anschließen, ist (politische) Bildung wichtiger denn je und ganz dringend notwendig. Daher finde ich es fantastisch, wenn Spiele sich dieser wichtigen Aufgabe verschreiben und hoffe auf noch viel mehr Titel mit dieser Thematik!

Avicii Invector: Encore Edition

Wie ich in meiner Vorschau in der letzten Ausgabe geschrieben habe: Aviciis Musik ist nicht unbedingt mein Fall, aber ich finde, dass es dem Spiel gut gelingt, mir die Qualitäten der Lieder trotzdem näherzubringen. Schade finde ich die diversen kleineren Makel, die in meiner Previewsession noch nicht so rauskamen, in Kathas Testphase dafür umso mehr. Trotzdem ein nettes Musikspiel für Zwischendurch.

Ich freue mich ja über jedes Musikspiel (vorausgesetzt, es ist nicht so ein Ausfall wie No Straight Roads), deshalb war ich durchaus gnädig mit den kleinen Fehlerchen des Spiels. Fans der Werke von Avicii werden mit dem Titel bestimmt den meisten Spaß haben, für die Musikspielprofis dürfte das Abenteuer etwas zu einfach ausfallen. Aber doch, ich wurde gut unterhalten in meiner Testzeit.

Musikspiele machen Spaß, vor allem, wenn mir nicht nur die Musik gefällt, sondern auch die Optik. Bunte grelle Neonfarben kommen auf einem großen Fernseher mit Ambilight einfach ganz besonders beeindruckend rüber. Beides trifft indes auf das Avicii-Spiel zu! Jetzt bitte noch ein Musikspiel, dass lediglich Musik des kanadischen Dubstep-Künstlers Excision beinhaltet, und ich bin glücklich.

Windbound

Ein bisschen Wind Waker, ein bisschen Breath of the Wild, leider auch eine Portion Survival-Gameplay, was nicht wirklich mein Fall ist; dankenswerterweise aber in einem überschaubaren Ausmaß, sodass ich dennoch meinen Spaß mit Windbound haben kann. Atmosphärisch hat mich das Abenteuer sofort abgeholt, die Seewelt trifft genau meinen Geschmack. Mal sehen aber aber, ob mich das Ding auch langfristig motivieren kann.

Neben Summer in Mara noch ein Indie-Spiel, das mich sofort an Wind Waker erinnert hat. Aber das ist ja per se nichts Schlechtes. Und Survival nehme ich eigentlich auch immer gerne. Allerdings: Spiritfarer hat mich nun Zeit gekostet, sodass ich erst mal wieder eine Pause von Bootsfahren brauche und wieder etwas mehr Zeit auf dem Land verbringen will ... oder im Raumschiff bei Avicii Invector.

Windbound sieht auf den ersten Blick sehr vielversprechend aus und erinnert zwangsläufig an Zelda, tatsächlich ist es aber leider nur ein bestenfalls sehr mittelmäßiger Titel mit recht wenig interessantem Gameplay. Ich habe trotzdem Bock auf das Game, einfach, weil mich die Optik und Prämisse dennoch ansprechen, aber es sollte jedem bewusst sein, dass Windbound wirklich nicht sonderlich gut ist.

No Straight Roads

Uff. Na, das ging ja mal gehörig in die Hose. Außer einer netten Spielidee hat No Straight Roads leider überhaupt nix zu bieten. Die Grafik finde ich sehr mäßig, das Leveldesign ist vergessenswert und die Steuerung – oh, diese Steuerung! Die Kollissionsabfrage ist in Kombination mit der miesen Kamera so schlecht, dass es reine Glückssache ist, ob man Feinde trifft oder nicht. Danke, ich verzichte wirklich sehr gerne.

Nein, ich bin an No Straight Roads nicht negativ herangegangen, von wegen, ich habe mich darauf gefreut! Die Ernüchterung folgte sogleich: es gibt kaum einen Aspekt, in dem mich das Indie-Action-Adventure nicht enttäuscht hat. Bester Moment: Als ich in einem Bosskampf starb und im Game-Over-Bildschirm trotzdem eine Finisher-Tastenkombo eingeben konnte, weshalb ich post mortem gewann.

No Straight Roads sieht optisch und auf den ersten Blick ja durchaus vielversprechend aus, aber ich verlasse mich hinsichtlich der tatsächlichen Qualität des Spiels ganz auf Kathas Einschätzung, die sich zu Testzwecken durch das Spiel gequält hat. Und dafür an dieser Stelle einmal vollsten Respekt und Dank. Zum Glück ersparst du mir und vielen anderen damit eine große Enttäuschung, liebe Katha!

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES REMASTERED EDITION

Endlich ist es soweit und wir haben ein ausführliches Review zu Final Fantasy Crystal Chronicles Remastered für euch. Erfahrt hier, was euch in der RPG-Neuauflage erwartet.

Final Fantasy Crystal Chronicles war vor 17 Jahren eine Art Geheimtipp für Gamecube-Besitzer. Das Spiel war besonders auf seinen Mehrspieler-Modus ausgerichtet, in dem man zusammen mit Freunden auf Monsterjagd gehen konnte. Diesen Modus konnten allerdings nicht viele genießen, denn die Anforderungen waren etwas kompliziert. Jeder brauchte zusätzlich zur passenden Konsole auch noch einen Game Boy Advance für die Steuerung. Gerade deshalb verspricht das Entwicklerstudio Square Enix in der Remastered-Version des RPGs nun einen besonders gut zugänglichen Koop-Modus mit Crossplay-Funktion.

Wir konnten die RPG-Neuauflage ausgiebig ausprobieren und verraten euch, was euch in der aufgehübschten Zauberwelt von Final Fantasy Crystal Chronicles alles erwartet.

Bei der Charaktererstellung können wir aus acht Berufen für unsere Familie wählen. Dadurch verändert sich ihr Wohnsitz in der Heimatstadt.

Die Karawane zieht los

In Crystal Chronicles befinden wir uns in einer mittelalterlich angehauchten Fantasywelt. Die grünen Wiesen und rauschenden Bäche sind zwar malerisch, doch das Land birgt auch Gefahren: Nicht nur, dass es von Zauberwesen und Monstern bevölkert wird, es ist zudem von giftigem Miasma überzogen. Magische Kristalle schützen die Bewohner vor dem Gift, müssen allerdings regelmäßig mit Myrretautropfen aufgeladen werden. Diese lassen sich überall in der Welt finden. So wurden die Kristallkarawanen gegründet: mutige Helden, die auf der Suche nach den Tropfen das Land durchstreifen. Und jetzt kommen wir ins Spiel!

Zu Beginn können wir einen von vier Stämmen für unseren Helden aussuchen: Liltys, Clavats, Yukes oder Selkies. Anschließend wählen wir das Geschlecht und das Erscheinungsbild der Figur aus fünf verschiedenen putzigen Designs pro Stamm. Auch für die Stimme unseres Helden haben wir eine kleine Auswahl von tief bis quietschig. Zuletzt dürfen wir noch entscheiden, welchem Beruf unsere Eltern nachgehen. So können wir uns je nach Wahl zum Beispiel Waffen im Heimatdorf schmieden lassen oder mit der Familie handeln. Nur noch bestätigen und Voilà: Ein neuer Held ist geboren.

Schon beim Charakterbau können wir das optisch verbesserte Figurendesign bewundern, deutlich hochauflösender und detaillierter als im ursprünglichen Spiel. Natürlich kann die Optik nicht ganz an aktuelle JRPGs anknüpfen, es ist ja auch ein Remastered-Titel, die Aufmachung beleidigt aber auf keinen Fall unsere mittlerweile grafikverwöhnten Augen. Die Gestaltung der Welt und die putzigen Charaktere im Mangastil kann man sich jedenfalls echt gut ansehen.

Mühsam ernährt sich das Eichhörnchen

Nach der Charaktererstellung und einem kleinen Tutorial geht es ohne viel Umschweife ins Spiel und unsere Karawane macht sich auf den Weg. Über eine Karte gelangen wir zu verschiedenen Schauplätzen. Es gibt zum einen wilde Landschaften voller Monster, zum anderen zivilisierte Orte, in denen wir uns gefahrlos bewegen und zum Beispiel neue Ausrüstung kaufen können. Dass unsere Karawane Knopfdruck für Knopfdruck über die Karte kriechen muss, wirkt leider veraltet und zieht sich wie ein Kaugummi.

Haben wir dann doch mal ein Kampfgebiet erreicht, müssen wir es in typischer Levelstruktur von vorne bis hinten abgrasen, Monster bekämpfen und am Schluss den Endgegner aufs Kreuz legen. Danach erhalten wir in einer Zwischensequenz frischen Myrretau. Final Fantasy Crystal Chronicles ist somit sehr linear: Wir arbeiten uns nach und nach durch Levels auf der Weltkarte.

Ein besonderes Highlight des Spiels war schon damals der stimmige Soundtrack im mittelalterlichen Stil, der für die Remastered-Version extra neu arrangiert wurde. Das Intro Sound of the Wind, neu aufgenommen von der Sängerin des Originals Donna Burke, zieht einen gleich hinein in die fremde Welt und die teils fröhlichen, teils geheimnisvollen Klänge untermauern die verschiedenen Regionen des Spiels perfekt. Ebenso verhält es sich mit Burkes stimmungsvollen Erzählungen, die uns vor jedem Level auf das Kommende einstimmen.

Die Kristalle schützen vor dem giftigen Miasma und müssen jedes Jahr in einem Ritual neu aufgeladen werden.

Zudem besitzt die Remastered-Version eine gänzlich neue Synchronisation – ursprünglich waren die Dialoge nur über Untertitel dargestellt. Viele Unterhaltungen in der Welt bestehen noch immer vor allem aus Lesen: NPCs sprechen höchstens einzelne Wörter zur Begrüßung. Die Zwischensequenzen sind allerdings komplett vertont – zumindest fast, denn unser Hauptcharakter macht darin nie den Mund auf. Seine Stimme, die wir ja sogar extra auswählen dürfen, erklingt nur im Kampfgetümmel.

Während die Synchronsprecher der NPCs stets passend gewählt sind, lässt sich das weniger über die deutschen Untertitel sagen. Wie schon bei anderen Neuauflagen, so zum Beispiel Final Fantasy X Remastered, sind die Übersetzungen manchmal schräg bis völlig anders als die englische Vertonung. Warum das so gemacht wurde, darüber kann man wirklich nur spekulieren.

Du schaffst es, Kupo!

Zum Stichwort Kampfgetümmel: Wie laufen die Schlachten gegen Monster und magische Wesen denn so ab? Kampfaktionen beschränken sich auf drei Möglichkeiten: physische und magische Angriffe und den Verteidigungsmodus. Mit der Waffe können wir entweder durch Buttonsmashing zuschlagen oder mit Hilfe von stärkeren Fokusattacken. Dazu halten wir einen Knopf gedrückt, bis ein Zielring erscheint, mit dem wir dann unseren Gegner genau anvisieren müssen.

Um einen Zauber zu sprechen, müssen wir im Level erst magische Steine sammeln, die wir entweder in Kisten oder bei besiegten Monstern finden. Die Auswahl an Sprüchen beschränkt sich auf einige Heilzauber und die Elementarattacken Eis, Feuer und Blitz. Ziehen wir alleine in den Kampf, können wir die einzelnen Formeln im Menü zu Kombizaubern verbinden und dadurch stärkere Angriffe erschaffen. Verknüpfen wir zum Beispiel mehrere Eiszauber miteinander, erhalten wir einen neuen, deutlich mächtigeren Spruch.

Neben Zaubersteinen finden wir Nahrungsmittel und Artefakte auf dem Weg. Erstere verwenden wir zur Heilung, während Letztere unsere Fähigkeiten verbessern. Sie erweitern zum Beispiel unsere Lebensanzeige oder steigern unseren Angriffs- oder Magiewert – leider aber nur kurzzeitig. Am Ende eines Levels können wir uns lediglich ein Artefakt zur Belohnung aussuchen, die anderen werden eiskalt wieder weggeworfen.

Da wir uns auf der Jagd nach Myrretautropfen befinden, darf natürlich auch ein Gefäß nicht fehlen, um diese einzusammeln. Den Kristallkelch müssen wir da-

Mit unserer Karawane bewegen wir uns Schritt für Schritt über die Weltkarte – das geht leider extrem langsam und dauert manchmal ewig.

Im Singleplayer können wir mehrere Zauber zu einem neuen Kombinieren. Hier werden zum Beispiel Eis und Feuer zur Formel Gravitas.

Die Endgegner sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet und können richtig gruselig aussehen, wie zum Beispiel diese wandelnde Burg.

her durch jeden Level schleppen, zum Glück aber nicht alleine. Im Einzelspielermodus haben wir einen süßen, fliegenden Mogry dabei, der ihn für uns tragen muss. Das ist auch gut so, denn das Gefäß ist nicht nur ein Sammelbecken für die Myrretautropfen, sondern dient uns auch als Schutz. Wir dürfen uns nur in einem gewissen Radius drumherum bewegen, sonst erleiden wir Schaden vom giftigen Miasma. Lästig ist daran, dass unser Begleiter nach längeren Strecken zu jammern beginnt und langsamer wird. Wir müssen dann den Kelch für wenige Meter an uns nehmen, bis unser fliegender Freund wieder fit ist. Das ist zwar eine nette Idee, um das Tragen realistischer zu gestalten, in der Umsetzung allerdings nur unnötig und nervig.

Der Kelch dient uns zudem als Schlüssel, um von einem Abschnitt der Weltkarte in den nächsten zu gelangen. Dazu müssen wir mit dem Kristallkelch einen Miasma-Strom überwinden, der stets einem bestimmten Element zugeordnet ist. Nur wenn wir den Kelch innerhalb eines Levels an das jeweilige Element anpassen, können wir passieren. Allerdings müssten wir dann zuvor umständlich nachschauen, welche Zuordnung wir brauchen. Machen wir das hingegen nicht, dann müssen wir unseren Kelch im schlimmsten Fall nach dem Level anpassen, was eine Rückkehr zum selbigen bedeutet. Damit wird zwar die Bedeutung des Kelchs spielmechanisch hervorgehoben, in der Umsetzung entpuppt sich die Mechanik aber einzig und allein als extrem lästig. Beim Übergang von einem zum anderen Kartenabschnitt müssen wir zudem jedes Mal quälend langsam mit dem Kelch durch den Miasma-Strom latschen, was spätestens nach dem dritten Mal einfach nur langweilig ist.

Bei Multiplayer-Kämpfen können wir mit etwas Geschick und Timing zwei Zauber übereinanderlegen und so neue Sprüche erschaffen.

Am Ende jedes Levels wartet der jeweilige Endgegner auf uns. Optisch sehr detailverliebt und imposant gestaltet, ziehen die Bosse mit unterschiedlichen Schergen und Fähigkeiten in den Kampf. So kriegen wir es zum Beispiel mit einer stylischen, wandelnden Festung oder einem gruseligen, grünen Giftmonster zu tun. Je nach Level gibt es einfachere und schwerere Finalkämpfe. Gerade im Singleplayer-Modus ziehen sich die ersten Bossfights allerdings sehr. Nicht, weil sie besonders schwierig wären, sondern weil die Entwickler mit der Vergabe von Lebenspunkten etwas sehr großzügig waren.

Stillhalten, zielen und feuern!

Das größte Manko am Multiplayer-Modus zeigt sich schon zu Beginn: Einen lokalen Koop-Modus gibt es nicht mehr und es dauert unnötig lange, bis man seine Freunde online gefunden hat. Das Einladungssystem ist dermaßen umständlich, dass man schnell dazu übergeht, seine Mitspieler auf andere Art und Weise ins Spiel zu holen. Deutlich leichter ist es nämlich, erst einen Level zu betreten und dann seinen Mitspielern die ID zu geben, damit diese dazustoßen können. So können wir die Map zwar nicht gemeinsam betreten, dafür geht es schnell und schmerzfrei. Leider müssen wir diese Prozedur nach jedem Endgegner für den nächsten Level wieder über uns ergehen lassen. Das haben wir in anderen Spielen schon deutlich besser gesehen.

Hat man es aber erst einmal hineingeschafft, ist der Multiplayer-Modus ausgesprochen lustig. Die simple Spielmechanik ist gut für Einsteiger geeignet, für Freunde von Knobeleien und Taktik ist aber auch etwas dabei. Kombinationszauber lassen sich im Koop-Modus nämlich nicht über das Menü erstellen, stattdessen sind Geschick und Timing gefragt. Mehrere Spieler müssen die passenden magischen Attacken zur gleichen Zeit an der gleichen Stelle aktivieren, um einen neuen und mächtigeren Zauber zu erschaffen.

Des Weiteren muss der Kristallkelch stets von einem Gruppenmitglied getragen werden, denn einen Mogry hat man im Multiplayer nicht zur Verfügung. Zumindest hat man dann keinen jammernden und langsamen Begleiter bei sich – ein Vorteil im Mehrspielermodus. Der Schutzkreis des Kelchs sorgt in den Kämpfen oft für erhöhte Spannung, da man nicht nur auf die Monster, sondern auch auf das Miasma achten muss. So kann man vor seinem Gegner zum Beispiel nicht einfach fliehen, denn um einen herum lauert überall das Gift. Das sorgt für Lacher, wenn mal wieder ein Mitspieler unbedacht aus dem Kreis herausrennt, ohne den Fehler zu bemerken. Besonders aufregend ist der Multiplayer-Modus in einer Party von drei bis vier Spielern, da es an allen Ecken und Enden knallt und blitzt, auch wenn es vor lauter Zaubern dann etwas unübersichtlich werden kann. Je vertrauter man allerdings mit den Spielmechaniken wird, desto besser kann man den Überblick bewahren.

Die Freude und die Erfolgserlebnisse sind jedenfalls groß, wenn man einen Gegner gemeinsam zu Fall gebracht hat und der Chat mit vorgegebenen Nachrichten erleichtert es, die Freude auch mit den anderen zu teilen. Dass man die Zwischensequenzen der Bossfights im Koop-Modus nicht überspringen kann, auch beim drölften Versuch nicht, ist zwar extrem nervig, nimmt man bei so viel Spielspaß aber billigend in Kauf.

Der Multiplayer-Modus ist, sieht man von den Startschwie-

Bei Zufallsbegegnungen auf der Reise treffen wir zum Bespiel die frechen Streifenbanditen, die uns unser Zeug aus dem Wagen stibitzen.

rigkeiten ab, das Highlight des Spiels – damals wie heute.

Prosit Neujahr!

Wenn sich unser Kristallkelch gefüllt hat, findet in einer Zwischensequenz ein magisches Ritual und ein großes Fest in unserem Heimatdorf statt. Dann beginnt sofort ein neuer Jahreszyklus und unser Suchauftrag fängt von vorne an. Wir können nun entweder neue Levels spielen, die zuvor noch unzugänglich waren oder die alten in veränderter Form noch einmal bestreiten, bis wir am Ende alle Welten abgeklappert haben. Eine fortschreitende Story sucht man nun aber vergebens. Die Endsequenz von jedem Zyklus bleibt die gleiche und an den Festivitäten ändert sich nichts.

Ein wenig Hintergrundgeschichte kriegen wir dann aber doch. Auf dem Weg über die Karte können wir diverse Zufallsbegegnungen erleben, die Geschichten über die vielen verschiedenen Bewohner der Welt erzählen. Diese Ereignisse sind süß gemacht, besonders die langen Passagen können aber auch echt lästig sein. Sie lassen sich nämlich nicht überspringen, auch dann nicht, wenn man eigentlich nur zum nächsten Dungeon will, wo ein Freund bereits wartet.

Einen tiefgründigen Plot gibt es auf alle Fälle nicht, lediglich eine grobe Rahmenhandlung. Das ist auch einer der Kritikpunkte a,m Remaster von Final Fantasy Crystal Chronicles: Gerade im Singleplayer ist das Spiel mit seinem linearen Aufbau zu repetitiv. Zusammen mit Freunden macht es deutlich mehr Spaß und das inhaltsleere Hangeln von Level zu Level stört dabei nicht allzu sehr. Im Koop ist weniger Ablenkung durch die Story manchmal praktischer: Man kann sich besser auf seine Mitspieler konzentrieren.

Aufgelockert wird das lineare Spielprinzip von kleinen Gimmicks wie zum Beispiel Briefen unserer Familie, die wir beantworten, oder niedlichen Mogry-Höhlen, die wir besuchen können. Dort erhalten wir Sticker, mit denen unsere Hauptfigur das Aussehen und Verhalten von NPCs nachahmen kann. Das ist zwar ganz nett, diese Funktion hätte es aber nicht unbedingt gebraucht. Genauso verhält es sich mit der Mogry-Frisierstube. Im Singleplayer können wir hier unseren armen Mogu nach Herzenslust als kunterbunten Punk ansprühen, als hätte der Kleine mit dem Kristallkelch nicht schon genug zu leiden. Das ist ziemlich witzig und hat uns einige Zeit unterhalten, ist aber nicht wirklich spielrelevant.

Insgesamt ist die Neuauflage mit ihrer charmanten Welt, ihren süßen Figuren, der tollen Musik und den spannenden Gruppenkämpfen besonders im Multiplayer gelungen. Selbst alleine fühlt man sich in den vielen verschiedenen Maps voller Monster eine Weile lang gut unterhalten, auch wenn das Spielprinzip schnell etwas eintönig werden kann. Die Kämpfe sind nicht sehr komplex und man sehnt sich bald nach erzählerischem Fortschritt zur Belohnung, der aber leider ausbleibt.

Unentschlossenen sei die Lite-Edition ans Herz gelegt, eine Demoversion in der man bereits einige Maps gratis testen kann.

Judith Carl & Philipp Sattler

In der Mogry-Höhle können wir unseren putzigen Begleiter Mogu mit Spraydosen verschönern – oder eher verunstalten.

MEINUNG
Judith Carl

Eine nette kleine Heldenreise ... aber besser mit Freunden

Ich fand das Spiel auch alleine ganz nett, im Multiplayer-Modus ist es allerdings ein Hit und sehr unterhaltsam. Ich habe zusammen mit einer Kollegin gespielt und wir hatten auf der gemeinsamen Monsterjagd sehr, sehr viel zu lachen. Besonders toll ist die stimmungsvolle Musik, die einen perfekt in das mittelalterliche Setting hineinversetzt – ganz besonders der gefühlvolle Introsong. Obwohl ich das Spiel nie auf dem Gamecube erlebt habe, kann ich mir sehr gut vorstellen, dass der Soundtracks die eine oder andere nostalgische Gänsehaut hervorrufen wird. Die niedlichen Begegnungen auf dem Weg und das putzige Charakterdesign sind zudem sehr charmant. Das Kampfsystem ist unkompliziert und mit etwas Geschick schnell zu erlernen. Das macht es im Singleplayer-Modus leider schnell repetitiv: Wir arbeiten uns relativ linear von Level zu Level und die Kämpfe sind alle sehr ähnlich. Da sind wir auch schon bei dem Wermutstropfen. Dass es keinen lokalen Multiplayer mehr gibt, könnte einige Fans des ursprünglichen Spiels enttäuschen, besonders da der Online-Mehrspieler-Modus nicht wirklich benutzerfreundlich ist. Außerdem sind einige Ideen im Spiel zwar kreativ und gut gemeint, können aber sehr schnell nerven. So zum Beispiel die langwierigen Übergänge zwischen zwei Karten. Nichtsdestotrotz ist Final Fantasy Crystal Chronicles Remastered eine putzige, kleine Neuauflage, die man – wie auch schon beim ursprünglichen Spiel – am besten in der Gruppe genießt.

Infos

Termin:	27. August 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Niedliche Figuren
- ✚ Toller Soundtrack
- ✚ Stimmungsvolle Fantasywelt
- ✚ Charmante NPCs
- ✚ Toll vertonte Erzählpassagen
- ✚ Nette Zufallsbegegnungen
- ✚ Unkompliziertes, aber vielseitiges Kampfsystem
- ✚ Detaillierte Levels mit vielen Gegnern
- ✚ Crossplay
- ✚ Koop-Modus macht großen Spaß …
- ➖ … Einrichten des Multiplayers aber kompliziert
- ➖ Kein Überspringen von Zwischensequenzen im Koop
- ➖ Wenig richtige Handlung
- ➖ Langatmige Übergänge zwischen Maps
- ➖ Kristallkelch nervt im Singleplayer
- ➖ Oft seltsame deutsche Untertitel
- ➖ Kein lokaler Koop

Wertung

6

Dieses RPG bietet nette, unkomplizierte Unterhaltung, besonders in der Gruppe.

THROUGH THE DARKEST OF TIMES

In Zeiten zunehmender Intoleranz ist freie Kunst wichtiger denn je. Das Antifaschismus-Spiel des Berliner Studios Paintbucket Games zeigt das Grauen, damals wie heute.

Through the Darkest of Times ist eines jener Spiele, die bereits weit vor ihrem Release für unzählige Schlagzeilen sorgten. Bei manchen Spielen sorgt schlicht die beliebte Spielereihe, die im Hintergrund steht, für Aufmerksamkeit, bei anderen besondere Einzelheiten des Titels selbst. Bei dem Erstling des Berliner Indie-Studios Paintbucket Games trifft Letzteres zu. Aber was macht Through the Darkest of Times so besonders? Erstens wäre da der Fakt, dass es sich hier um eines der ersten Spiele handelt, in dem Hakenkreuze dargestellt werden dürfen – so nimmt es eine wichtige Hürde, um Spiele als Kulturgut zu definieren. Zweitens jedoch handelt es sich bei dem Strategiespiel, das auf geschichtlichen Ereignissen beruht, um ein Spiel mit sehr viel politischer Bedeutung. In Zeiten, in denen Rechtsradikalismus und Fremdenfeindlichkeit wieder auf dem Vormarsch sind, spielen Titel wie Through the Darkest of Times eine gravierende Rolle. Sie üben Kritik an der Gesellschaft und senden bedeutende Botschaften. Oder sie gehen sogar so weit, dass sie zusätzlich noch ein gewisses Maß an Aufklärung betreiben. Den Entwicklern gelingt all das enorm gut. Die Frage, die sich einige jedoch stellen, ist: Wie viel Spiel ist da denn drin? Und macht das auch Spaß? Nein, nicht wirklich. „Spaß“ hat man hier recht wenig, es ist aber gleichzeitig ein verdammt gutes Spiel.

Wir sind der Widerstand

Egal ob Frau oder Mann, sozialdemokratische oder katholisch-konservative politische Windrichtung, wir alle sitzen im gleichen Boot. Die Frage, die Through the Darkest of Times

Unzählige Momente schlagen uns in die Magengrube. Paintbucket Games hat mit Historikern zusammengearbeitet, um die Vergangenheit akkurat darzustellen.

Der Großteil der Geschichte von Through the Darkest of Times wird in Schriftform erzählt, die verliert dadurch aber keineswegs ihre erdrückende Stimmung.

uns jedoch stellt, ist, inwieweit wir bereit sind, unsere Segel einzuholen und gegen den Wind zu rudern – egal wie risikoreich, anstrengend oder entmutigend es auch sein mag. Der Wind, der 1933 durch Deutschland tobte, war ein faschistischer und gefährlicher. 1933 ernannte Reichspräsident Paul von Hindenburg den nationalsozialistischen Politiker Adolf Hitler zum Reichskanzler und gab so den Startschuss für die dunkelste Stunde Deutschlands. Das ist eine der ersten handfesten Informationen, mit denen wir konfrontiert werden. Bevor wir uns jedoch in die akkurat dargestellte Geschichte der Machtergreifung der Nazis begeben, müssen wir uns noch für eine Spielfigur entscheiden. Per Zufallsgenerator wird uns Name, Geschlecht, Alter und politische Einstellung zusammengewürfelt, daraufhin dürfen wir das Äußere unseres Widerstandskämpfers noch minimalistisch anpassen. Und nun?

Die Farbpalette ist reduziert, der Reichstagsbrand und andere historische Momente wurden trotz alledem erschreckend inszeniert.

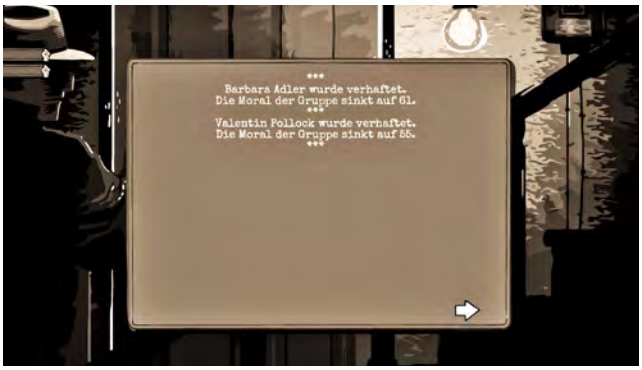
Ein Funken Hoffnung?

Das Spielprinzip von Through the Darkest of Times beruht auf dem Strategie-Genre. Wir gründen einen Widerstand, bestehend aus fünf zufälligen Persönlichkeiten. In jeder Spielrunde haben wir die Möglichkeit, unterschiedliche Aktionen gegen die faschistische Regierung zu starten. Wichtig dabei sind die Attribute unserer Charaktere. Empathie zum Beispiel hilft uns dabei, neue Unterstützer für unsere Bewegung zu finden, unsere Stärke hingegen erhöht unsere Erfolgschance, eine SS-Lieferung zu überfallen. Wir können Spenden sammeln, wodurch wir wichtige Gegenstände für weitere Aktionen kaufen können. Besorgen wir uns für ein paar Mark etwas Papier, was nur wenig gefährlich ist, so eröffnet sich uns die Möglichkeit, Flugblätter zu drucken und zu verteilen. Das ist zwar um einiges gefährlicher als mit Arbeitern oder anderen diversen Gruppen zu sprechen, füllt aber unsere Unterstützungs-Anzeige viel rasanter. Im Spielverlauf bekommen wir ab und an auch die Chance, Verfolgten unter die Arme zu greifen und ihnen einen geheimen Unterschlupf anzubieten. Was jedoch, wenn wir es aufgrund von fehlender Aufmerksamkeit verschlafen haben, solch einen Unterschlupf einzurichten?! Through the Darkest of Times konfrontiert uns mit einer Vielzahl an herzzerreißenden Momenten, wenn wir beispielsweise Flüchtlingen keine Hilfe anbieten können oder Mitstreitern in schwierigen Situationen nicht zur Seite stehen können, weil uns schlicht das Geld fehlt. In jeder Runde müssen wir daher clever entscheiden, wie wir uns strategisch orientieren, dürfen dabei aber nie den Blick auf das große Ganze verlieren. Unser Moralwert darf nicht zu sehr sinken, das würde die Auflösung unserer Gruppe bedeuten. Neben Unterstützern, Moral und Gegenständen müssen wir aber auch auf uns selbst und unsere Mitglieder aufpassen. Sehr früh wird nämlich klar: Je risikoreicher wir agieren, desto stärker gestaltet sich unser Widerstand. Die Gefahr, die Gestapo auf uns aufmerksam zu machen, ist aber allgegenwärtig. Werden wir bei einer unserer Aktionen gesehen, so erhöht sich unser Bekanntheitsgrad. Mehrfach während unserer Spielzeit klopfte es an der Tür eines unserer Mitglieder. Unseren ersten Spieldurchlauf haben wir zwar „überstanden“, die Frage, ob wir mehr hätten tun können, brennt aber wie ein Schmiedeeisen auf unserer Haut. Beim zweiten Spieldurchlauf entscheiden wir uns daher für eine riskantere Spielweise. Wir wagen uns an viel gefährlichere Aktionen und nehmen uns weitaus mehr Zeit für unsere Planung. Wir positionieren unsere Mitglieder durchdachter. Bereits in wenigen Spielrunden haben wir weitaus mehr Unterstützer gesammelt als zum gleichen Zeitpunkt beim ersten Durchlauf. Wir fühlen uns, als wären wir vorbereitet auf alles, was so kommen mag. Aber mit jeder gescheiterten Mission werden wir

In den Spielrunden sollte man sich viel Zeit nehmen und den Widerstand und seine Mitglieder bestmöglich positionieren. Häufig scheitert es an fehlender Vorbereitung.

Bei einer Aktion wurden wir von einem Zeugen gesehen! Sollen wir flüchten, uns doch lieber verstecken oder volles Risiko gehen, um die Mission erfolgreich zu beenden?

Trotz der simplen comicartigen Präsentation gehen uns die tragischen Schicksale unserer Spielfiguren und deren Familien sehr nahe. Wir fühlen stets mit ihnen mit.



Eine große und stets präsente Angst ist, dass es jeden Moment an unserer Wohnungstür oder der eines Mitglieds klopfen könnte. Hat uns die Gestapo erwischt?

hoffnungsloser und versuchen, selbst in den absolut kritischsten Momenten das Richtige zu tun. Warum? Weil wir es tun müssen, „mehr“ tun müssen. Wer, wenn nicht wir? Schließlich werden wir so verzweifelt und wütend, dass unser Widerstand, die „Schmidt-Ramelow-Gruppe“, bereits nach wenigen Spielstunden von den Nazis zerschlagen wird. Unser Hauptcharakter, Valentin Schmidt, wird in ein Konzentrationslager verschleppt und getötet, genau wie viele andere Mitglieder unseres Trupps. Nach diesem erschreckenden Ende sitzen wir einige Minuten stillschweigend vor dem Bildschirm. Denn uns wird bewusst: Das ist wirklich passiert. Leute wurden wie am Fließband ermordet. Leute, die anders waren. Leute, die anders dachten. Through the Darkest of Times ist kein Spiel, welches gute Laune verbreiten möchte. Through the Darkest of Times will nicht unterhalten. Es schlägt uns in die Magengrube, immer und immer wieder. Das Dritte Reich haben wir alle schon mehrfach in der Schule behandelt, trotzdem sind wir erneut schockiert. Man könnte meinen, Paintbucket Games gibt uns Spielern zu wenig Möglichkeiten, wirklich große Erfolge zu verbuchen. Stets fühlen wir uns, als wären wir nicht stark genug, um wirklich etwas zu erreichen. Aber genau das ist der brillante Schachzug des Entwicklerteams. Es geht nicht darum, die Nazis ein für alle Mal in die Schranken zu weisen. Es geht nicht darum, der strahlende Held zu sein. Es geht um ein aussichtsloses Unterfangen, in dem wir nicht mehr tun können als unser Bestes – auch wenn das nie auszureichen scheint. So viele Menschen wie möglich vor den Gräueltaten der Nazis zu beschützen ist alles, was wir tun können. Sich nicht für den leichteren Weg zu entscheiden, sondern für die Schwachen und Verzweifelten zu kämpfen. Das ist die Botschaft, die uns Paintbucket Games mitgeben möchte. Und es ist erschreckend, wie viele Parallelen man zur heutigen politischen Situation in Deutschland, Europa und überall auf der Welt erkennen kann. Das macht Through the Darkest of Times selbst weit über seinen geschichtlichen Hintergrund hinaus so unheimlich relevant.

Umhüllt von Rebellion

Abseits der Strategierunden wird uns die Geschichte sehr minimalistisch nähergebracht. Diverse Story-Situationen werden uns mit handgezeichneten und statischen Bildern präsentiert, die ihre Inspiration aus der expressionistischen Kunst der Weimarer Republik ziehen. Selbst die Entscheidung des Grafikstils ist durchdacht. Through the Darkest of Times erinnert optisch an „Entartete Kunst“, darunter fielen damals alle Kunstwerke, die mit der Rassenideologie der Nationalsozialisten nicht in Einklang zu bringen waren. Selbst die Musik, der wir zum Beispiel während unserer Planungen, aber auch in den vielen Handlungsmomenten lauschen, ist Teil des großen Ganzen. Beim tollen Soundtrack handelt es sich nämlich um Jazz der 20er-Jahre – ebenfalls im Dritten Reich verboten. Die Musik ist oft stimmungsvoll, sie ist glücklich und kreiert eine unbestreitbare Sehnsucht nach unbeschwerten Nächten, die schon lange in der Vergangenheit liegen. Zusätzlich zu Bild und Ton blicken wir in den bereits erwähnten Story-Momenten auf in Schriftform erzählte Geschichten aus dem Alltag unserer Spielfigur. Auf unserem Heimweg hören wir zum Beispiel sehr früh in der Geschichte eine Auseinandersetzung. Eine Gruppe von SA-Soldaten bedrängt einen alten Herrn. Through the Darkest of Times lässt uns entscheiden, wie wir vorgehen möchten. Fahren wir nach Hause und meiden die Konfrontation, die unser gesamtes Unterfangen riskieren könnte? Oder mischen wir uns ein? Wir entscheiden uns trotz des Risikos dafür, uns dem Streit zu nähern. Wir steigen von unserem Fahrrad, weiterhin unsicher, ob wir wirklich die Aufmerksamkeit der Nazis auf uns lenken wollen. Doch gleichzeitig wächst in uns das Gefühl, dass unser Widerstand an Bedeutung verliert, wenn wir in solchen Situationen nicht handeln. Beschimpfungen wie „Drecksjude“ hallen durch die Nacht. Der Mann wird auf den Boden geschubst. Wir ent-

Zwar sind die vielen Momente interaktiv gestaltet, oftmals sind uns jedoch trotz alledem die Hände gebunden und wir können das Leid nur ertragen und zusehen.

Zwischen den Spielrunden werden uns geschichtlich akkurate Zeitungsartikel präsentiert, die die aktuellen Ereignisse richtig einordnen und uns informieren.

Paintbucket Games ist es gelungen, einen sehr ikonischen Grafikstil zu schaffen, der die Geschichte perfekt einfängt.

scheiden uns dafür, die Nazis anzusprechen, wirklich helfen tun wir aber nicht. Im Nachhinein ärgern wir uns. Dieser Moment der Hilflosigkeit nagt noch lange an unserem Gewissen. Beim zweiten Spieldurchlauf gehen wir in der exakt gleichen Situation volles Risiko, werden von den Nazis verprügelt, aber schaffen es so, dem alten Mann zur Flucht zu verhelfen. In den folgenden Runden haben wir in ihm einen wichtigen Unterstützer. Er ist Arzt und beliefert uns kostenlos mit Medikamenten. Kaum eine Situation in Through the Darkest of Times ist leicht zu entwirren. Manchmal werden wir für tapfere Aktionen belohnt, an anderer Stelle bitter bestraft. Momente wie dieser finden sich zuhauf zwischen den Strategierunden. Zusätzlich beginnt jede Runde mit drei Zeitungsartikeln, die uns ein Gefühl für die aktuelle politische Situation im Land geben. Die Balance zwischen den Erlebnissen unserer Hauptfigur, denen unserer gesamten Widerstands-Truppe und der über allem stehenden Geschichte Deutschlands wird eindrucksvoll von Paintbucket Games inszeniert und lässt uns nach unseren Spielerfahrungen mit folgender Erkenntnis zurück: Through the Darkest of Times ist kein klassisches Spiel, welches schlicht das Ziel erfüllen möchte, zu unterhalten. Es ist so viel mehr. Es symbolisiert nicht nur durch die Sozialadäquanzklausel ein Kunstwerk in Spieleform, es ist auch genau das: Kunst.

Maci Naeem Cheema

Eine Bereitschaft für das Risiko ist für „Erfolg" enorm wichtig, kann aber auch schnell nach hinten losgehen.

MEINUNG
Maci Naeem Cheema

Ohne Zweifel ein wichtiges Kunstwerk, das man gespielt haben sollte

Verdammt, es ist erschreckend, wie sehr Through the Darkest of Times im Herzen weh tut. Bitte nie wieder Faschismus! Through the Darkest of Times gelingt es beeindruckend und furchteinflößend zugleich, die dunkelste Stunde Deutschlands in Spieleform zu pressen. Ich hatte sehr hohe Erwartungen an das Antifaschismus-Spiel des jungen Berliner Indie-Studios Paintbucket Games. Kann es wirklich dem schwierigen Thema gerecht werden? Und wird es mehr sein als nur eine simple „Excel-Tabelle", der es schlicht an Spieltiefe fehlt? Absolut! Through the Darkest of Times befand sich über drei Jahre in Entwicklung und man sieht schnell die Gründe dafür. Die Detailverliebtheit ist beeindruckend, über allem steht aber die Bedeutung des Titels. Nicht nur die geschichtliche Relevanz, sondern auch die, die es heute noch hat. Wir leben in Zeiten, in denen zu viele Menschen vergessen. Danke an Paintbucket Games für den Versuch, uns alle daran zu erinnern.

Infos

Termin:	13. August 2020
Genre:	Strategie
Hersteller:	HandyGames
Entwickler:	Paintbucket Games
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Preis:	ca. 15 Euro

Pro & Contra

- ✚ Erschreckend akkurat dargestellte Geschichte des Dritten Reichs und der Machtübernahme Hitlers
- ✚ Durchgehendes Gefühl von Verzweiflung und Wut
- ✚ Eine einzigartige Präsentation, die sich an „Entarteter Kunst" der Nazi-Ideologie bedient
- ✚ Man spürt schnell das enorm durchdachte Konzept
- ✚ Cleveres strategisches Spielprinzip
- ✚ Interessante Charaktere mit nachvollziehbaren Persönlichkeiten, Ansichten und Zielen
- ✚ Der Wille, noch mehr zu erreichen, erhöht den Wiederspielwert enorm
- ✚ Tolle und professionelle Vertonung
- ✚ Angenehmes „Tutorial", das gut die Spielgrundlagen näherbringt
- ➖ Die Aktionen sind etwas einseitig und wiederholen sich zu häufig, zeigen aber auch gut die Wehrlosigkeit
- ➖ In den Texten sind ab und an kleine Sprachfehler

Wertung

9

Meisterliches Werk gegen Faschismus und Hass, detailverliebt und mit wichtiger Botschaft

RAJI: AN ANCIENT EPIC

Die Welt ist weit und groß, und doch kommen viele Schauplätze in Spielen nur selten vor. Raji: An Ancient Epic entführt euch nach Indien und in ein spannendes Sagenreich.

Prinzessinen und Könige, Werwölfe, Zwerge, bärtige Kriegsgötter oder griechische Tragödien: Viele westliche Spiele bedienen sich für Setting und Hintergrundgeschichte bei europäischen Vorlagen. In japanischen Spielen hingegen geht es gerne mal um Samurai, oder Konzepte des Shintoismus werden aufgegriffen. Ist ja auch logisch: Zu der Kultur, in der man aufgewachsen ist, hat man oftmals den engsten Bezug! Außerdem fällt es Spielern leichter, sich in diesen vergleichsweise etablierten Welten einzufinden. Regionen, in denen weniger Entwicklerstudios sitzen als in den USA, Japan oder Europa, sind dementsprechend seltener in virtueller Form vertreten. Raji: An Ancient Epic widmet sich einem Kulturkreis, der bislang in wenigen Spielen behandelt wurde: Indien!

Sagenhaft!

Das Action-Adventure bedient sich Sanskrit-Schriften wie dem Mahabharata und dem Ramayana, die Heldengeschichten erzählen. In Raji verkörpert ihr die gleichnamige Protagonistin, deren Bruder Golu von Dämonen entführt wurde. Wie das gekommen ist? Ganz einfach: In einem großen Krieg zwischen den Göttern und Dämonen trugen die Höllenkreaturen vor tausend Jahren eine empfindliche Niederlage davon. Nach einem Jahrtausend Regenerationszeit blasen die Dämonen nun erneut zum Angriff auf die Menschheit, verwüsten Städte – und entführen Golu. Raji selbst wird nach dem Angriff prompt von den Göttern zur Beschützerin der ganzen Menschheit erkoren, dementsprechend hat sie im Action-Adventure alle Hände voll damit zu tun, den Dämonen das Fürchten zu lehren.

Kämpfen, springen, schieben

Der Sagenhintergrund wird mit Hilfe von Wandreliefen und Text erklärt, die Story an sich ist mit Hilfe von animierten Figuren im Scherenschnitt-Look in Szene gesetzt. Mehr, als gerade erläutert, steckt aber nicht in der Geschichte, sie ist also recht eindimensional. Nun zum Echt-

Mit der balinesischen und hinduistischen Sagenwelt sind viele Spieler vermutlich nicht sonderlich bewandert. Raji ist dementsprechend ein besonderes Spiel.

Mit den drei Waffen entfesselt Raji diverse Kombos. Der Speer etwa löst Stromschläge aus. Oft genügt allerdings Button-Mashing, um Erfolg zu haben.

Gelegentlich löst ihr einfache Schieberätsel und werdet Zeuge von Momenten, die Raji mit ihrem Bruder Golu vor der Entführung verbracht hat.

Wenn Raji mal nicht kämpft, durchquert sie diverse Areale mit Platforming-Einlagen. Das funktioniert insgesamt ziemlich gut und macht auch Spaß.

zeitkampfsystem: Raji nutzt drei unterschiedliche Waffen, um den Dämonen Saures zu geben, diese werden nach und nach freigeschaltet. Zwar sind die Kombooptionen und die Vielfalt an Moves (auch verknüpft mit der Arenaarchitektur, Raji kann etwa von Säulen abspringen und attackieren) erfreulich, jedoch hapert es bei Treffer-Feedback und Übersicht. Eine Lock-On-Funktion gibt es nicht, im Handheld-Modus ist es wegen der weit entfernten Kamera schwierig zu erkennen, ob man Gegner getroffen hat und in welche Richtung Raji gerade blickt. Die Angriffe haben eine spürbare Verzögerung, sodass es sich manchmal anfühlt, als würde man unter Wasser kämpfen. Dass es sehr einfach ist, in Stunlock zu geraten, bedeutet Vor- und Nachteile zugleich: Einzelne Gegner kann man viel zu leicht festnageln und ausschalten, wenn aber mehrere Feinde zugleich attackieren, gerät man in ein Trommelfeuer aus Schlägen und weiß sich kaum zu helfen. Besser gelungen sind die Platforming-Abschnitte: Mit einem simplen und eingängigen Bewegungssystem erklimmt Raji flink Wände und gleitet elegant an Teppichbahnen herab. Gelegentlich löst sie außerdem simple Schieberätsel. Zu gefallen wissen der farbenfrohe Stil und die hübschen Umgebungen. Bei der Menügestaltung aber hat man es übertrieben mit dem Style-Faktor: Nicht nur ist die Schrift im Handheld-Modus winzig und kaum lesbar, das Waffenmenü ist zudem absolut unlogisch aufgebaut. Den Spielern sollte bewusst sein, dass Raji: An Ancient Epic zwar ein insgesamt ansehnliches, aber mit circa drei bis vier Spielstunden doch sehr kurzes Vergnügen darstellt. **Katharina Pache**

Die Welt von Raji ist wundervoll farbenfroh. Bei diesen Screenshots im Artikel handelt es sich um Pressebilder, die allerdings der Grafikqualität entsprechen.

Der Beginn des (kurzen) Abenteuers: Raji wird von den Göttern zum Champion der Menschheit auserkoren.

MEINUNG
Katharina Pache

Gute Ansätze, nettes Platforming, aber die Kämpfe sind nicht ausgereift.

Einerseits fängt die weit herausgezoomte Kamera schön die Architektur und die bunten Umgebungen ein, aber in den Auseinandersetzungen mangelt es einfach an Übersicht, insbesondere, wenn man im Handheld-Modus zockt. Mit dem Bogen konnte ich mich auch aus diesem Grund nicht anfreunden, Schwert und Speer funktionieren besser. Trotz Schwächen hätte ich gerne noch mehr Zeit im alten Indien verbracht, so bleibt Raji eben ein kurzes Vergnügen. Ich denke aber, dass wir vom kleinen Entwicklerteam noch weitaus mehr erwarten können und bin gespannt auf deren nächstes Werk. Die Grundidee hinter dem Kampfsystem gefällt mir, auch wenn ich nur selten Kombos einsetzen musste – zu einfach ist es, Gegner mit der immer gleichen Attacke auszuschalten. An die Klasse eines Prince of Persia oder Bayonetta kommt Raji am Ende nicht heran, aber die Richtung stimmt und das Setting hebt sich erfreulich vom Einheitsbrei ab.

Infos

Termin:	18. August 2020
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Super.com
Entwickler:	Nodding Heads Games
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 25 Euro

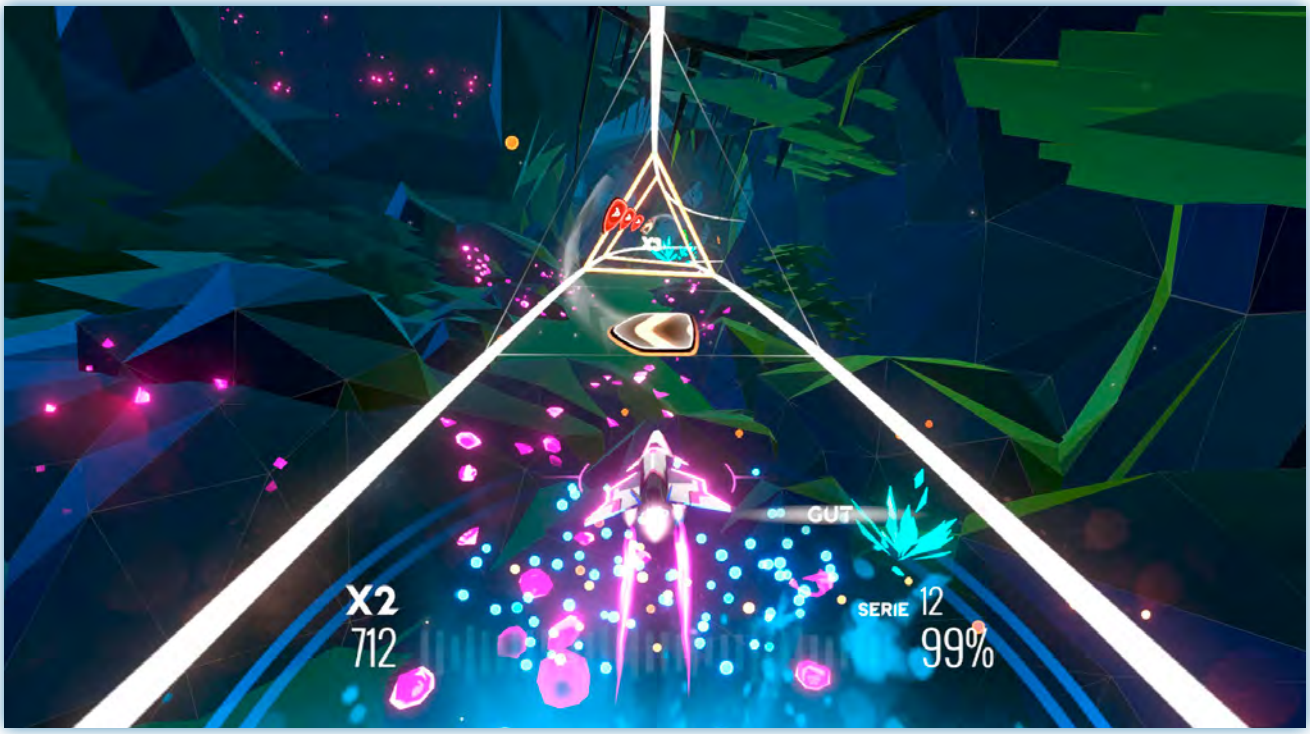
Pro & Contra

- ✚ Hübsche Umgebungen, interessante Spielwelt
- ✚ Ordentliches Platforming
- ✚ Viele Kombomöglichkeiten und drei Waffen
- ✚ Faire Checkpoints
- ➖ Verwirrendes Menü
- ➖ Mangelnde Übersicht in Kämpfen
- ➖ Träges Spielgefühl bei Auseinandersetzungen
- ➖ Langweiliges Gegner-Design

Wertung

6

Gute Ansätze, schönes Setting, doch Probleme beim Kampfsystem drücken die Wertung



AVICII INVECTOR ENCORE EDITION

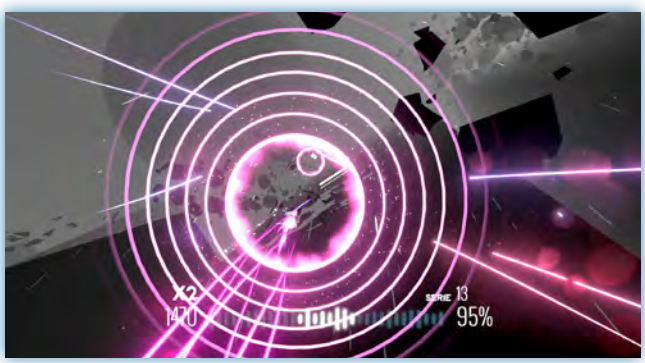
Post mortem erscheint ein Musikspiel, an dem DJ Avicii vor dem Tod noch selbst arbeitete. Ist das nur etwas für Hardcore-Fans des Musikers? Wir haben Avicii Invector getestet.

Die Zeit der großen Musikspielserien ist vorüber, nach Guitar Hero und Rock Band kräht heute kein Hahn mehr – und überhaupt, Rock ist doch schon lange tot. Dem Patienten namens elektronische Musik geht es besser, Avicii Invector: Encore Edition widmet sich ebendiesem Genre. Um ganz genau zu sein: Es zelebriert die Musik des 2018 verstorbenen Tim Bergling, besser bekannt unter seinem DJ-Namen Avicii. Ausschließlich Tracks aus seinem Schaffen sind in diesem Musikspiel zu finden – wir hatten, obschon wir weder große Fans des Genres noch des Künstlers sind, dennoch Spaß daran, mit dem Raumschiff durch neonbunte Panoramen zu düsen.

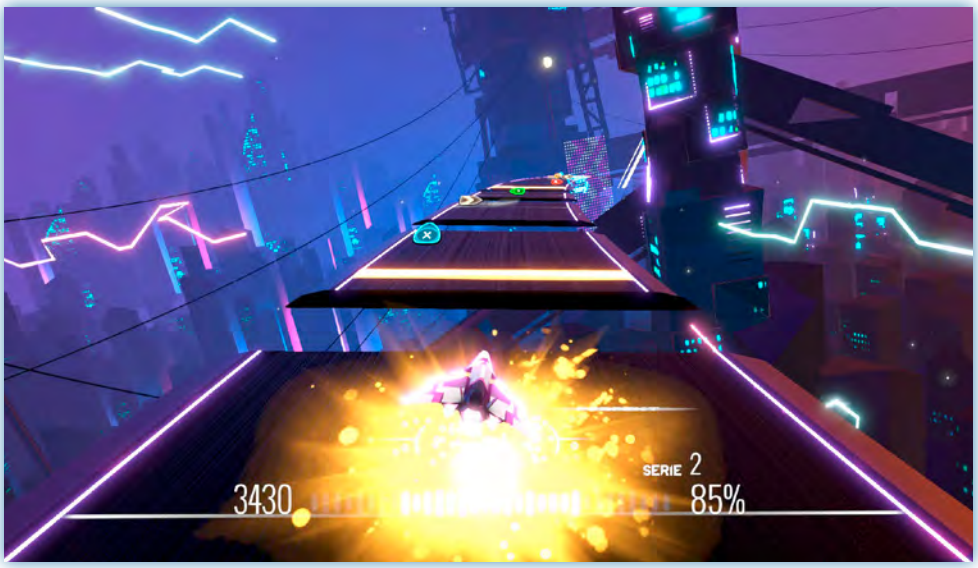
Mehr, mehr, mehr

Avicii Invector ist bereits Ende 2019 für andere Plattformen erschienen, auf die Switch düst nun auch die erweiterte Encore Edition, in der zwei zusätzliche Song-Pakete mit zusätzlichen Tracks enthalten sind. Insgesamt kommt ihr also auf 35 Lieder, darunter auch die großen Hits wie Levels, SOS, Hey Brother und Wake Me Up. Eingeteilt sind die Tracks im Spiel in Gruppen, ihr müsst alle erfolgreich bewältigen, bevor das nächste Set verfügbar wird. Da es aber egal ist, auf welchem der drei Schwierigkeitsgrade ihr Erfolg habt, sollten auch Neulinge im Genre kein Problem mit dem Fortkommen haben. Tatsächlich fühlen sich eher Musikspielprofis unterfordert, denn so fingerbrechend wie auf der höchsten Stufe bei Guitar Hero und Co. geht es in Avicii Invector nie zu. Das liegt aber auch daran, dass der Titel es euch nicht als Fehler anrechnet, wenn ihr einen Button zu viel drückt oder zusätzliche Knöpfe zwischen den angezeigten Eingaben betätigt. Das heißt im Endeffekt: Presst alle vier Knöpfe auf

Diesen Track haben wir ordentlich mit einer Komplettierungsquote von 84 Prozent, einem Vierfach-Multiplikator und 73 am Stück getroffenen Noten abgeschlossen.



In jedem Track gibt es einen oder mehrere Abschnitte, in denen wir das Raumschiff frei steuern und durch die Mitte der farbigen Ringe manövrieren müssen.



Durchgezogene Linien erfordern den Einsatz der Schultertasten. Natürlich ist es wichtig, im Takt zu bleiben!

einmal, egal, welcher davon auf dem Bildschirm zu sehen ist, und ihr werdet die Note auf jeden Fall treffen. Immerhin: Das alleine reicht nicht für die Höchstpunktzahl, Genre-üblich bekommt ihr Extrapunkte, wenn ihr genau im richtigen Moment die angezeigte Taste drückt, außerdem gibt es in jedem Level Abschnitte, bei denen ihr mit dem Stick die Fahrbahn wechseln müsst. Sogar an den Wänden gleitet ihr dabei herum! Mit nur einem Power-Up, das euren Multiplikator erhöht, ist euer Einfluss auf das Spielgeschehen abseits der Knopfeingaben begrenzt, einen Übungsmodus gibt es auch nicht. Dafür wurde eine Story ins Spiel gepackt, aber die ist komplett vergessenswert und hat nichts mit Avicii zu tun, sondern erzählt von der Reise einer Raumfahrerin auf der Suche nach Schokolade. Wir hätten keine narrative Antwort auf die Frage benötigt, wieso wir mit einem Raumschiff durch die Gegend fliegen, denn das passt einfach sehr gut zu den Songs. Je nach Bereich manövrieren wir dabei durch einen Vulkan, eine futuristische Stadt, einen dichten Wald und mehr. Die Umgebung reagiert allerdings nicht auf unsere Performance, mit einem audiovisuell dynamischen Erlebnis wie Rez HD ist Avicii Invector somit nicht zu vergleichen. Besondere Wow-Momente gibt es auch nicht, aber insgesamt passt die Optik doch sehr gut zur musikalischen Untermalung. Ärgerlich allerdings, dass der Titel auf der Switch besonders in den Parts ruckelt, bei denen man die Spur wechselt. Im schlimmsten Fall kommt man deshalb aus dem Takt und versemmelt somit den Multiplikator. Unspielbar wird Avicii Invector durch diesen Makel zwar nicht, aber in diesem Genre ist eine stabile Framerate definitiv besonders wichtig.

Auf der sicheren Seite

Wie eingangs erwähnt, muss man kein hartgesottener Fan von Aviciis Werken sein, um Freude mit dem Spiel zu haben – auch wenn das natürlich einen dicken Spaßbonus darstellt. Fans von Musikspielen bekommen hier einen Genrevertreter mit ordentlichem Umfang und Koop-Modus, der für unseren Geschmack gerne noch ein wenig anspruchsvoller und mutiger hätte ausfallen können – mit mehr Variation im Gameplay etwa. Was die Ruckler betrifft, hoffen wir auf einen Patch, der unser kleines Raumschiff hoffentlich bald butterweich durch Aviciis Universum gleiten lässt. Übrigens lässt sich Avicii Invector: Encore Edition (wie so viele Spiele) mit einem Pro Controller besser steuern als mit den flatterigen Sticks und den winzigen Schultertasten der Joy-Cons.

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

Ein ordentliches und verzeihendes Musikspiel

Ich würde Aviciis Tracks privat nach wie vor nicht hören, aber im Spiel macht die Musik dennoch Laune. Übrigens gibt es Avicii Invector: Encore Edition als physische Fassung zu kaufen, das Grundspiel Avicii Invector allerdings nur als Download – die beiden zusätzlichen Song-Pakete Magma und Tim, die bei der Encore Edition schon dabei sind, ladet ihr zusätzlich für je sechs Euro herunter. Die Encore Edition ist also der bessere Deal, wenn ihr um Beispiel auf den Hit SOS nicht verzichten möchtet. Unentschlossene Naturen laden die kostenlose Demo aus dem eShop und probieren selbst, ob ihnen der Titel taugt. Und hier noch ein kleines Geheimnis: In der Demo sind zwei Tracks versteckt. Den ersten erhaltet ihr durch Eingabe des berühmten Konami-Codes (oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A, Start) und den zweiten durch folgende Tastenkombo: rechts, A, rechts, links, links, rechts, R, rechts, L, A, Y. Damit kommt ihr auf vier Titel, die ihr kostenlos in der Demo ausprobieren könnt. Nichts zu danken!

Infos

Termin:	08. September 2020
Genre:	Musikspiel
Hersteller:	Wired Productions
Entwickler:	Hello There Games
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

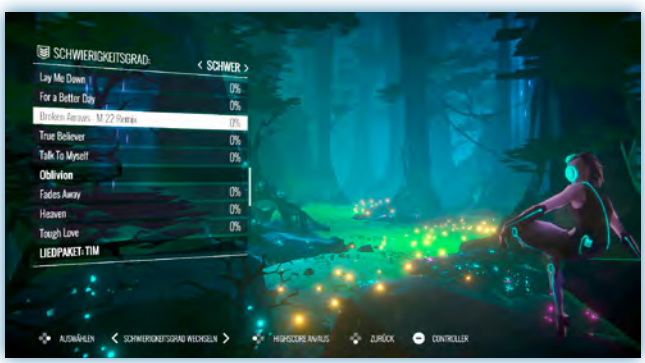
- ✚ Schönes Konzept, solides Spielprinzip
- ✚ Ordentlicher Umfang
- ✚ Mit lokalem Koop-Modus
- ✚ Gute Trackauswahl
- ✚ Komfortable, schnelle Latenzeinstellung
- ▬ Für Genreprofis zu einfach
- ▬ Ruckelt immer wieder
- ▬ Kein Übungsmodus

Wertung

8

Simples, aber unterhaltsames Musikspiel, nicht nur für Fans des Musikers Avicii

Die Präsentation der Strecken ist ordentlich, aber kommt ohne Wow-Effekte aus. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Buttons tauchen auf der Strecke auf.



Erst, wenn alle Songs mit einem gewissen Komplettierungsgrad absolviert wurden, wird das nächste Set freigeschaltet. Schwierigkeitsgrade gibt es drei.

WINDBOUND

Dieses Survival-Abenteuer lässt die Genre-Grenzen durch ein dynamisches sowie unkonventionelles Gameplay-Konzept verblassen, das euch auf eine große Fahrt schickt.

Fünf Jahre ist es her, dass 5 Lives Studios ihr letztes Spiel Satellite Reign veröffentlicht haben. Nach dem Strategie-Rollenspiel folgt nun mit Windbound ein Survival-Abenteuer mit einem, für dieses Genre, untypischen Konzept, bei dem ihr euch, anstatt in einer festen Basis sesshaft zu werden, auf eine große Reise begebt. Mit dem Survival-Abenteuer zwischen Meer und Inselflair kehren die australischen Entwickler nun wieder auf den Gaming-Markt zurück. Wir sind für euch durch das maritime Abenteuer gesegelt und berichten euch in unserem Test von unseren Erfahrungen.

Reise, Reise, Seemann reise

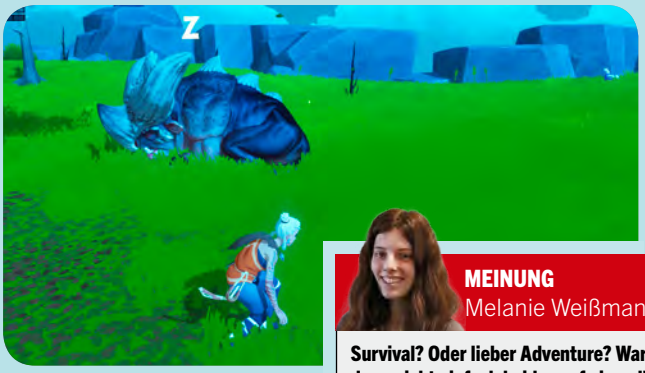
In einem mysteriösen Sturm wird Protagonistin Kara von ihrem Stamm getrennt und strandet auf einer verlassenen Insel. Ausgerüstet mit einem Messer muss die taffe Kriegerin in der Wildnis überleben. Dazu gehört es nach klassischer Survival-Manier Ressourcen zu sammeln und neue, nützliche Gegenstände daraus herzustellen. Bereits früh können wir ein Boot bauen. Dieses ist für den Spielverlauf essenziell und wird unser wichtigster Begleiter. Schauen wir auf den Horizont, fallen uns nämlich direkt weitere Inseln in der Ferne auf. Wer eins und eins zusammenzählen kann, kommt schnell dahinter, dass unser Abenteuer nicht nur auf die Fläche einer einzigen kleinen Insel begrenzt sein kann.

Immer weiterfahren und niemals stehen bleiben ist die Devise des Open-World-Spiels. Ziel des dynamischen Abenteuers ist das Lüften des uralten Geheimnisses der sogenannten verbotenen Inseln, mit dessen Geschichte Kara eine Verbindung zu haben scheint. Auf eine

Nach Abschluss jedes der Insellevels offenbart sich dem Spieler im antiken Tempel ein weiterer Teil der Hintergrundgeschichte des uralten Volkes.

Zurücklehnen und Däumchendrehen ist bei der Fahrt von einer Insel auf die nächste nicht möglich. Kentert ihr auf offener See, wartet der sichere Tod.

An einem Altar könnt ihr neue Fähigkeiten aneignen oder Gegenstände erwerben. In der Praxis habt ihr nach dem Kauf keinen Zugriff auf eure neuen Helfer.



Es ist ein Leichtes, sich an großen wütenden Kreaturen vorbeizumogeln.

recht kryptische Weise werdet ihr mit der alten Zivilisation der verbotenen Inseln und ihren Ritualen und Gottheiten vertraut gemacht. Diese Informationen müssen wir uns Stück für Stück erarbeiten, indem wir magische Türme aktivieren, die über die gesamte Inselgruppe verstreut sind. Das Erklimmen dieser Türme gestaltet sich leider als unsauber designtes Unterfangen. Gerade die störrische Kamera bereitet hier Probleme. Haben wir alle Türme abgeklappert, erhalten wir Zugang zu einem Tempel, der uns einige Details über das verlorene Völkchen offenbart und uns eine mitreißende Überfahrt zur nächsten Inselgruppe ermöglicht.

Urlaubsreifes Design

Die Inseln selbst sind bunt und lebhaft gestaltet, das Meer traumhaft blau und ruhig. Vergleichbar ist der Grafikstil von Windbound mit der Optik von The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Die Urlaubs-Atmosphäre mit heiterer Musikuntermalung und wunderschönem Lichtspiel lädt beinahe zum Sonnenbaden und zu kleinen Segeltrips ein. Wären da bloß nicht die mehr oder weniger aggressiven Monster sowie die schwindenden Ausdauer- und Lebensleisten, die uns einen idyllischen Inselaufenthalt verwehren! Anfangs verläuft das Gameplay recht schleppend. Ihr müsst Stöckchen und Steine sammeln und mit recht schwachen tierischen Inselbewohnern um Leben und Tod kämpfen, bis euer Equipment ausreicht, um weiterzuziehen. Die Kämpfe selbst fühlen sich fair und flüssig an. Noch mehr Spaß gemacht hat uns das authentische Segelerlebnis, bei dem wir auf Wind und Wellen achten sowie das Segel entsprechend hissen, reffen oder festzurren müssen.

Trotz einladender Optik bieten die Inseln leider keine große Abwechslung, sobald man einen Fuß an Land gesetzt hat. Schon früh kommen nur noch wenige neue Ressourcen hinzu und Flora und Fauna sind sich vielerorts zum Verwechseln ähnlich. Da bereits das Gameplay sehr repetitiv ist, tut sich Windbound mit der immergleichen Umgebung wirklich keinen Gefallen. Immerhin laufen wir später im Spiel noch ein paar stärkeren und exotischeren Kreaturen über den Weg. Diese sind deutlich kampflustiger und kräftiger als die kleinen Wildschweine oder Hasen. Meist könnt ihr ihnen aber problemlos aus dem Weg gehen.

Alles kann, nichts muss

Wozu es in diesem Spiel überhaupt starke Gegner gibt, wenn wir diese einfach ignorieren können, hat sich uns nicht erschlossen. Mit einem primitiven Holzspeer im Gepäck und einem einfachen, aus Gras geflochtenen Boot könnt ihr durch das gesamte Spiel segeln und das Abenteuer ohne großen Überlebenskampf abschließen. Wo sich Speedrunner die Lippen lecken, schütteln Survival-Fans zurecht den Kopf. Selbst der Wechsel vom leichteren Story-Modus in den sogenannten Überlebens-Modus vermag an diesem Problem nicht viel zu ändern, da lediglich die bereits gefertigten Gegenstände nach dem Tod verschwinden und die Gegner stärker werden, die wir ja sowieso nicht bekämpfen müssen. Wer echtes Survival-Feeling will, muss sich aktiv dafür entscheiden. Das Spiel drängt uns absolut nicht dazu.

Wenn ihr euch, anstatt schnell von Turm zu Turm zu segeln, aber Zeit nehmt, könnt ihr ein paar coole Gadgets craften, mit denen ihr das Wasser und sogar die Luft bezwingen könnt. Damit euer Boot später als mobile Basis fungieren kann, sind auch viele sinnvolle Upgrades für das Boot möglich. In den maritimen Tempeln des uralten Inselvolkes könnt ihr mit zuvor aus antiken Tontöpfen gesammelten magischen Splittern besondere Artefakte oder Fähigkeiten erwerben. Leider hatten wir nach dem Kauf nicht das Vergnügen, den gekauften Gegenstand im Inventar zu finden oder die erhaltene Fähigkeit in Aktion zu sehen. Warum nicht, fragt ihr? Tja, das wüssten wir auch gerne. Wir hoffen, dass dieses Problem, sofern wir hier nicht einfach etwas übersehen haben, durch einen Patch behoben wird.

Wer also ein Survival-Spiel sucht, bei dem man sich eine feste Basis aufbauen und von dieser aus agieren kann, wird mit diesem Titel nicht glücklich werden. Auch abseits der klassischen Genre-Features bietet Windbound wenig echtes Überlebens-Feeling und nimmt Survival-Enthusiasten dadurch eine Menge Wind aus den Segeln. Für wen der Überlebens-Aspekt nicht im Vordergrund steht, der kann dem Spiel durchaus eine Chance geben. Erhältlich ist der unkonventionelle Genrevertreter neben der Switch auch für andere aktuelle Plattformen.

Melanie Weißmann & Lukas Schmid

MEINUNG
Melanie Weißmann

Survival? Oder lieber Adventure? Warum denn nicht einfach beides auf einmal!

Böse Zungen könnten Windbound als „nichts Halbes und nichts Ganzes" abstempeln. Ganz so einfach ist das aber nicht. Zwar besitzt das Game tatsächlich weder ein rundes Survival-, noch ein vollständiges Adventure-Konzept, dafür erschafft es ein ungewöhnliches Spielerlebnis, das sich bei Elementen beider Genres bedient. Mir persönlich hat diese Fusion sehr zugesagt, da ich nicht nur eine einzige Spielweise stumpf verfolgten musste. Ich kann mir allerdings gut vorstellen, dass nicht jeder Spieler diese Meinung teilt. Wer sich auf Survival-Spaß in McGyver-Manier freut, wird vermutlich enttäuscht. Auch Adventure-Freunde kommen ohne anspruchsvolle Rätsel und mit einer eher rudimentären Story nicht voll auf ihre Kosten. Wer ist also die Zielgruppe von Windbound? Ich denke, jeder, der sich auf ein Konzept einlassen kann, das nicht in eine Genreschublade passt und gleichzeitig Spaß an einem Adventure hat, das stark mit Survival-Elementen verknüpft ist, kann sich das Spiel näher anschauen. Die stimmungsvolle Atmosphäre und die mystische Geschichte des uralten Inselvolkes wissen zumindest stellenweise ein äußerst immersives Spielerlebnis zu erzeugen. Ein paar technische Unsauberkeiten und das repetitive Gameplay haben mich zwischendurch aber wieder zurück in meine Realität vor dem Schreibtisch geholt.

Infos

Termin:	28. August 2020
Genre:	Survival-Adventure
Hersteller:	Deep Silver
Entwickler:	5 Lives Studios
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Unkonventionelles, dynamisches Gameplay-Konzept
- ✚ Idyllisches bis mysteriöses Setting
- ✚ Hübscher Grafikstil
- ✚ Mitreißender Soundtrack
- ✚ Interessante Gadgets im späteren Spielverlauf
- ✚ Authentisches Segelgefühl
- ➖ Technisch nicht ganz fehlerfrei
- ➖ Gameplay anfangs schleppend
- ➖ Setting nicht abwechslungsreich
- ➖ Repetitives Gameplay
- ➖ Survival-Feeling bleibt auf der Strecke

Wertung

7

Windbound steckt voller guter Ideen, die jedoch nicht optimal umgesetzt wurden.

NO STRAIGHT ROADS

Es herrscht Dissonanz statt Harmonie: Das Indie-Spiel No Straight Roads trifft fast nie den richtigen Ton.

No Straight Roads verzettelt sich auf seinem Weg zur Spitze der Charts. Als Indie-Rock-Duo Bunk Bed Junction, bestehend aus der hyperaktiven Gitarristin Mayday und dem entspannten Schlagzeuger Zuke, versucht ihr, die Stadt Vinyl City aus den Fängen des EDM-Monopols No Straight Roads zu befreien. Dafür tritt das Duo gegen diverse Künstler des Labels an, etwa eine Roboter-Boyband oder einen virtuellen Popstar. Zwischen den ausufernden Bosskämpfen, die das Gros des Spiels ausmachen, „erkundet“ ihr die kleine, linear aufgebaute und ziemlich leblose Stadt. Diverse Sammelobjekte sollen Entdeckerlaune wecken, rufen aber eher Gleichgültigkeit hervor: Ob man einen entdeckten Aufkleber anbringt, der den Nahkampfangriff um zwei Prozent erhöht, ist quasi egal und ausgefallene Lampen mit eingesackten Batterien wieder zum Laufen zu bringen die Mühe kaum wert. Dazu kommt, dass sich die Steuerung von Zuke und Mayday – ihr wechselt auf Knopfdruck zwischen den beiden Figuren oder spielt im Koop-Modus – unpräzise anfühlt. Die beiden schweben bei Sprüngen gewichtslos durch die Gegend, sie glitschen über Ecken und Kanten wie ein Stück Butter. Kombiniert mit der oftmals arretierten, ungünstigen Kamera ist man einfach froh, so wenig Platforming-Abschnitte wie möglich absolvieren zu müssen.

Absolut taktlos

Doch um diese kommt man spätestens bei den Bosskämpfen nicht herum. Jeder Herausforderer muss zunächst erreicht werden, indem man lineare Abschnitte bewältigt. Dort warten nicht nur grauenhafte Hüpfherausforderungen, sondern auch Robotergegner – von denen es nur vier Arten gibt. No Straight Roads versteht sich nicht als Rhythmusspiel, allerdings finden die meisten Angriffe der Gegner (gekämpft wird in Echtzeit) im Takt statt. Ob ihr euch nach dem Beat richtet, ist hingegen meistens unwichtig. Das Ergebnis: Die Musik ist viel zu wenig ins Spielprinzip integriert. Viele Audio-Hinweise zu Angriffsmustern sind unklar, die eigenen Moves machen ein paar Geräusche, aber erweitern den Track

Da muss man erstmal draufkommen: In diesem Bosskampf müsst ihr mit den Händen den Noten ausweichen. Dabei machen Treffer schöne Klatsch-Sounds.

Im Spiel und in natürlich auch in den Bosskämpfen gibt zu wenige klare audiovisuelle Hinweise, was bei einem Musikspiel doppelt ärgerlich ist.

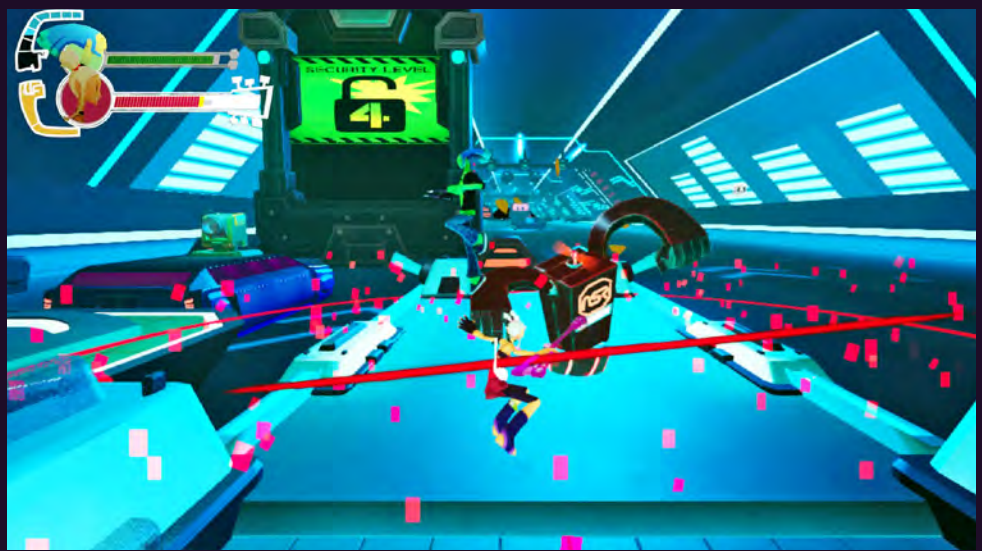
Das Wunderkind am Klavier wird im Bosskampf von seiner herrschsüchtigen Mutter unterstützt. Das Design der Figuren ist recht gelungen.

Um zum nächsten Bosskampf zu gelangen, müsst ihr durch die trostlose Stadt laufen. Und zwar immer durch bereits besuchte Gebiete. Ziemlich öde.

nicht, sodass man nie das Verlangen verspürt, im Takt zu bleiben. No Straight Roads hat keinen Groove, es stolpert vor sich hin wie ein Tanzanfänger im Hochzeits-Crashkurs.

Viel reden, wenig Musik

Besonders ärgerlich sind die miese Steuerung und Kamera sowie die mangelhafte Einbindung von melodischen Effekten in einem Spiel, das sich als Ode an die Musik versteht. An diesen Stellen hören die Probleme allerdings nicht auf. Auf der Webseite der Entwickler erklärt das Team, dass man sich im Spiel nicht auf Zwischensequenzen verlassen wolle, um die Geschichte zu erzählen. Dieses Credo wurde während der Arbeit an No Straight Roads offensichtlich über Bord geworfen, denn ständig unterbrechen Gespräche die Action, welche in Form von Textkästen und minimal animierten 2D-Avataren nicht langweiliger hätten präsentiert werden können. Dass die Dialoge dann auch noch extrem öde ausfallen, motiviert endgültig zum Einschlafen oder Überspringen. Das Kampfsystem hat keine Lock-on-Mechanik, weshalb Treffer ständig ins Leere gehen, worunter sowohl Kombozähler als auch Spaßfaktor leiden. Welche gegnerischen Attacken wie viel Schaden anrichten, erscheint willkürlich. Teilweise ist nicht einmal klar, wie man gewisse Angriffe erwidern oder abwehren soll. Blöd nur, wenn Bosse uns im Stunlock halten und bei einem Game Over der ganze Kampf von vorne beginnt, sodass man alle Phasen erneut bewältigen muss. Und viele dieser Phasen dauern zu lange, sei es wegen ausufernder Animationen oder weil es gerade nichts zu tun gibt. An Kreativität mangelt es den Entwicklern zwar nicht, jedoch an der Expertise, ihre Ideen spaßig umzusetzen und auch mal zu sagen „Brauchen wir dieses Feature wirklich?“. Zu solchen Streichkandidaten zählen unter anderem der Skilltree, die begehbare Oberwelt, ja, sogar der Fokus auf Musik. Es gibt weit verstreut nette Momente in No Straight Roads, der erste Bosskampf zum Beispiel, bei dem wir einem DJ Planeten um die Ohren hauen, oder die Auseinandersetzung mit der Roboter-Boyband, die einen ohrwurmverdächtigen Song im Rücken hat. Letzteres kann man jedoch von erschreckend wenigen Musikstücken im Spiel behaupten. Alle weiteren, kleinen Problemchen des Spiel-Designs aufzuzählen, würde den Rahmen des Artikels sprengen, wenden wir uns lieber den Switch-eigenen Makeln zu. No Straight Roads läuft nicht durchgehend flüssig, die Umgebungen sind unscharf, dazu kommen Bugs wie nicht angezeigte Wegweiser. **Katharina Pache**



Bevor ihr zum Boss gelangt, müsst ihr stets die immer gleichen Gegner verhauen und Platforming-Abschnitte meistern.

MEINUNG
Katharina Pache

Vergeigt: Die Mängel sind zu tiefgreifend, um sie durch einen Patch zu entschärfen.

Das ist der Unterschied zu Deadly Premonition 2, ein weiteres Spiel, bei dem ich mit Vorfreude an den Test gegangen bin, nur, um desillusioniert zu werden. Euch muss klar sein, dass No Straight Roads ein Boss-Rush-Spiel ist und die Musik bei Weitem nicht so eine große Rolle spielt, wie das Marketing verspricht. Jedes Musiklevel in Rayman Legends ist spaßiger und motivierender als No Straight Roads in seinen besten Momenten. Am besten vergleichbar ist der Titel mit der Metal-Action Brütal Legend, und auch die war, trotz Gameplay-Schwächen, unterhaltsamer als Mayday und Zukes Abenteuer. Bei einem Titel mit Musik im Fokus – ob es sich nun Rhythmusspiel nennt oder nicht – müssen Spieler mitgerissen werden und die Melodien im Rampenlicht stehen. Zu oft geht No Straight Roads die Luft aus, weil an manchen Stellen ganz auf Hintergrundmelodien verzichtet wurde. Ich wünsche mir definitiv keine Zugabe nach Bunk Bed Junctions erstem Auftritt.

Infos

Termin:	25. August 2020
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Sold out
Entwickler:	Metronomik
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Eine Handvoll nette Melodien
- ➖ Musik ist nicht mehr als ein Gimmick
- ➖ Unpräzise Steuerung, fades Kampf- und Kombosystem
- ➖ Tote, winzige Oberwelt voll mit sinnlosem Sammelkram
- ➖ Viel zu viele langweilige Dialoge
- ➖ Bosskämpfe werden arg in die Länge gezogen
- ➖ Unklare optische und akustische Hinweise
- ➖ Kamera oft unbrauchbar

Wertung

4

Wie eine Gitarre mit 12 verstimmten Saiten: No Straight Roads ist ein einziger Missklang.

TOWAGA AMONG SHADOWS

Wo Licht ist, ist auch Schatten: Was erwartet uns in diesem Arcade-Shooter in einer zauberhaften Welt voller Monster und Magie?

In Towaga schlüpft man in die Rolle des jungen Lichtbringers Chimù, der von seinem geheimnisvollen, spirituellen Meister Kurro, auch Bärenvogel genannt, auf eine Mission geschickt wird: Er soll Monster bekämpfen und geknechtete Seelen befreien, um die Finsternis zu besiegen. Diese Schlacht bestreitet man entweder in simpel aufgebauten, arcadeartigen Shooter-Levels, im Endlosmodus oder im Multiplayer. Ein klassischer Kampf Gut gegen Böse mit einem schrulligen Lehrmeister, den ständigen Versuchungen durch die dunkle Seite ausgesetzt – kein Wunder, dass man an Star Wars denken muss. Die fantastische Welt von Towaga besitzt jedoch ihren ganz eigenen Charme. Towaga gibt es seit einigen Monaten für die Nintendo Switch, Apple Arcade und den PC – inzwischen hatten wir die Gelegenheit, den Titel unter die Lupe zu nehmen.

Dunkel die andere Seite ist

Bereits auf den ersten Blick lässt sich eines nicht verleugnen: das Spiel ist wunderschön. Der bezaubernde Art-Style spielt auf besondere Weise mit dem Gegensatz zwischen Licht und Schatten. Immer wieder leuchtet uns aus den detailverliebten, handgemalten Hintergrundbildern der Schein einer Laterne oder das Funkeln eines Augenpaares entgegen, ganz im Kontrast zu der dunkel gehaltenen Umgebung in lila, rot und schwarz. In diese Welt aus hell und dunkel wird man ohne große Erklärung hineingeworfen: Chimù finden sich in der schummrigen Kammer seines Meisters Kurro wieder. Dieser kommuniziert zwar mit unserer Hauptfigur, allerdings nur so viel wie nötig. Synchronisiert ist der Text nicht, man hört nur ein paar krächzende Laute in einer geheimnisvollen Sprache und kann sich dann durch Untertitel klicken. Die Dialoge sind jedoch ohnehin auf das Nötigste reduziert. Zwar mag die Unwissenheit zu Beginn des Spiels im ersten Moment irritieren, sie stimmt einen jedoch auch perfekt auf die mysteriöse Atmosphäre der Welt ein. Insgesamt trifft Towaga mit geheimnisvollen, oft etwas merkwürdig anmutenden Figuren, detailverliebten Backgrounds und comichaften, kleinen Monstern wunderbar den Ton zwischen niedlich und düster. Besonders sticht zudem die Hintergrundmusik heraus, die das Setting teils rätselhaft, teils exotisch-temperamentvoll perfekt untermalt.

Mund-Nase-Bedeckung ist Pflicht

Man erfährt zu Beginn also nicht viel über die Spielwelt, das macht aber nichts, denn Towaga baut darauf auf, die Wissenslücken Schritt für Schritt in kleinen Dosen zu schließen. Das funktioniert mit Hilfe von kurzen Dialogen (oder eher Monologen, der gute Chimù spricht nämlich nicht, sondern lässt sich höchstens zutexten) und von Sammelobjekten aus der Welt von Towaga. Nach abgeschlossenen Levels findet man immer wieder neue Items, darunter Tagebucheinträge, Ritualgegenstände und Erinnerungsfetzen, die man im Inventar genauer betrachten kann. Das Spiel hält hier erneut ausgesprochen gut die Waage, denn die Texte zu den Sammelobjekten sind informativ, aber trotzdem kurz und knackig – man ist nie genervt von der Menge des Inputs. So lernt man mithilfe der Gegenstände Schritt für Schritt mehr über die Lichtreligion unserer Hauptfigur und über unseren Antagonisten oder besser: über seine „skywalkereske“ Entstehungsgeschichte. Wir lesen von Verrat, von religiösen Zweifeln, von Fanatismus und Versuchung. Die geheimnisvollen Erinnerungsfetzen, die man ebenfalls nach abgeschlossenen Levels finden kann, sind ergänzend dazu kurze, verheißungsvolle Teaser, die uns noch etwas tiefer in das Towaga-Setting hineinziehen. Dass die Figuren der Spielwelt Masken tragen müssen, liefert aktuell noch zusätzliches Identifikationspotenzial. Natürlich präsentieren Sunnyside Games in Towaga keinen Epos an Backgroundstory, den man in eine

Immer wieder müssen wir in Bosskämpfen gegen unseren Erzfeind Metnal antreten.

Lehrmeister Kurro plagt sich mit typischen Alltagsproblemen.

Licht und Dunkelheit spielen auch im Art-Style des Spiels eine große Rolle.

mehrteilige Fantasyreihe packen könnte, es ist schließlich noch immer ein Arcade-Shooter. Die Narration besitzt aber dennoch mehr tiefe, als man von einem Spiel dieses Genres vielleicht erwarten würde. Storyfans, die nicht nur auf ein nettes Gameplay, sondern auch auf ein immersives Setting achten, werden vom Weltenbau des Shooters positiv überrascht sein. Das anfängliche Versprechen von Tiefgründigkeit wird jedoch nicht ganz erfüllt, denn am Ende der Episode 2 (das dritte Kapitel ist bisher leider noch nicht erschienen), bleiben viele Fragen offen und die angedeutete Tiefe der Backstory kommt nicht ganz zum Tragen: Trotz aller religiösen Zweifel und Versuchungen bleiben die Guten gut und die Bösen bleiben böse. Diese simple Auflösung wirkt nach all den aufgeworfenen Fragen und Kontroversen leider etwas schwarz-weiß. Bisher, denn ein dritter Teil des Storymodus soll noch kommen.

Nur noch ein Versuch! Wirklich!

Towaga ist also hübsch anzusehen und besitzt eine nette Hintergrundgeschichte, die aber eher als schmückendes Beiwerk zum eigentlichen Gameplay dient, denn essenziell ist das Lesen der Hintergrundinfos nicht und schlägt sich kaum auf das Spielprinzip nieder. Wir können im Spiel nicht vom Bösen versucht werden oder die gesammelten Ritualgegenstände nutzen, wir sind einfach nur eine 2D-Figur, die sich mit Feuerstrahlen von Level zu Level schießt. Die Aufmachung von Towaga ist Indie-typisch, das Gameplay ist klassisch. In gewohnter Arcade-Manier beginnt der Storymodus mit einfach aufgebauten Shoot-em-Up-Levels. Die Spielfigur steht in der Mitte des Kampffeldes, während Monster auf sie einstürzen, die es mit Magie zu rösten gilt. Dazu muss man den Mauszeiger gedrückt halten und mit einem Feuerstrahl die passende Richtung zielen. Mit der Leertaste kann man zudem Zauber abschießen, die man im Laufe der Kampagne erlernt. Von jedem zerstörten Monster sammelt man Seelen, die man in Form von Punkten für Fähigkeiten oder Kostüme ausgeben kann. Zudem beinhaltet das Spiel noch Fluglevel, in denen man die Figur mit der Tastatur über den Himmel bewegen kann. Das ist eigentlich auch schon alles, denn viel mehr kann man in einem Kampf nicht machen. Ziemlich simpel, vielleicht ein wenig zu simpel. Das unkomplizierte Gameplay sorgt zwar dafür, dass man schnell ins Spiel kommt, es gibt dadurch aber auch nur wenige Funktionen im Kampf. Gerade die ersten Level im Storymodus sind extrem einfach. Man kann zu Beginn nicht viel mehr machen als wild mit dem Feuerstahl durch die Gegend wedeln, besonders da die Kämpfe bei großen Gegnergruppen ziemlich unübersichtlich werden. Das ändert sich auch im Laufe des Spiels kaum, nur der Schwierigkeitsgrad steigt schnell. Wirklich schwierig ist das Spiel im Storymodus allerdings nicht, besonders für Arcade-Fans, die härtere Nüsse gewöhnt sind. Als Anfänger muss man manche Level vielleicht ein-, zweimal wiederholen, zum Haareraufen ist es jedoch nie. Im ersten Kapitel gibt es zwei Schwierigkeitsstufen: normal oder herausfordernd. Der normale Modus ist an vielen Stellen beinahe unterfordernd. Besonders in den ersten Levels kann man schon kurz wegdösen, ohne zu verlieren. Nach geringer Spielpraxis und mit ein paar gesteigerten Skills ist allerdings „herausfordernd“ auch keine allzu große Herausforderung mehr. Selbst unter den wenigen Bosskämpfen sind kaum welche, die knackig sind. Das Balancing ist also teilweise etwas unausgewogen, gerade für diejenigen, die viel Arcade-Erfahrung haben. Das zweite Kapitel besitzt gar keine Schwierigkeitsstufen mehr und stellt für geschickte Finger durchweg kein großes Problem dar. Das mag entspannt sein, eine Herausforderung ist es aber nicht. Im Gegensatz dazu ist der Survival-Modus ausgesprochen schwierig und man muss erst einige Punkte in Skill-Verbesserungen umsetzen, um länger zu überleben. Schafft man es aber, die ersten Minuten gegen die Monsterhorden zu bestehen, kann schnell ein gewisser Suchtfaktor eintreten und man versucht immer und immer wieder, doch etwas länger durchzuhalten. Insgesamt ist das Gameplay einsteigerfreundlich und kann einen durchaus in den Bann ziehen, allerdings ist es nicht besonders abwechslungsreich. Eine wirkliche Spieltaktik lässt sich in Towaga kaum entwickeln, denn es gibt so gut wie keine Kampffertigkeiten, die man geschickt einsetzen muss. Im Flugmodus ist es eher möglich, durch die Tastensteuerung eine bestimmte Flucht- oder Angriffsstrategie zu entwickeln, aber auch nur bedingt. Auf dem Kampffeld mit vielen Monstern verliert man zudem sehr schnell den Überblick vor lauter Flattern und Blinken – häufig läuft es beim wilden Herumschießen doch wieder auf Buttonmashing und den guten, alten Zufall heraus. Mit den nervösen Sticks der Joy-Cons ist die Steuerung von Towaga ziemlich anstrengend, zumal es in diesem Spiel wirklich auf Schnelligkeit und Präzision akommt.

Judith Carl & Maria Beyer-Fistrich

MEINUNG
Judith Carl

Towaga ist zwar kein Arcade-Leuchtfeuer, aber dennoch ein charmanter Spaß.

Towaga erfindet in Sachen Gameplay mit Sicherheit das Rad nicht neu, wer jedoch nicht nach komplexen Spielmechaniken, sondern nach einem unterhaltsamen Gelegenheitsabenteuer sucht, wird von dem wunderbaren Stil und der atmosphärischen Welt positiv überrascht sein. Die geheimnisvolle Hintergrundgeschichte, geschickt verpackt in Sammelgegenständen, wirkt eher ungewöhnlich für ein Arcade-Game, hat für mich als Story-Fan aber gut funktioniert. Tatsächlich haben mich Plot und Worldbuilding besser unterhalten und gefesselt als das Spielprinzip, ich bin aber auch kein Arcade-Veteran. Für alle, die keine Story-Fanatiker sind, ist die Handlung dezent genug eingestreut, um nicht nervig zu werden oder das Gameplay zu überlagern. Da selbst ich (oft auch im herausfordernden Modus) nicht allzu viel zu knabbern hatte, könnten sich Arcade-Profis in den Levels allerdings unterfordert fühlen. Denen sei am ehesten der durchaus knackige Endlosmodus ans Herz gelegt. Das Spielprinzip hat mich insgesamt nicht komplett überzeugt, ich hätte mir etwas mehr Features und vielleicht ein paar Schwierigkeitsstufen mehr gewünscht. Auch das Hochskillen der Hauptfigur geht fast zu schnell. Der Art-Style, die Welt und die Hintergrundstory waren dagegen so charmant, dass mich Towaga dennoch bezaubert hat und im Survivalmodus versuche ich noch immer verbissen, mich zu verbessern.

Infos

Termin:	25. Juni 2020
Genre:	Action
Hersteller:	Noodlecake
Entwickler:	Sunnyside Games
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 15 Euro

Pro & Contra

- ✚ Einfaches Spielprinzip
- ✚ Leichte Steuerung
- ✚ Wunderschöner Art-Style
- ✚ Detailverliebte Hintergründe
- ✚ Mitreißende Musik
- ✚ Dichte Atmosphäre
- ➖ Kurze Story
- ➖ Gameplay teilweise simpel
- ➖ Unübersichtliche Kämpfe
- ➖ Skills sind schnell ausgeschöpft
- ➖ Unausgeglichene Bosskämpfe

Wertung

7

Außergewöhnlicher Indie-Titel mit Übersichts- und Steuerungsproblemchen

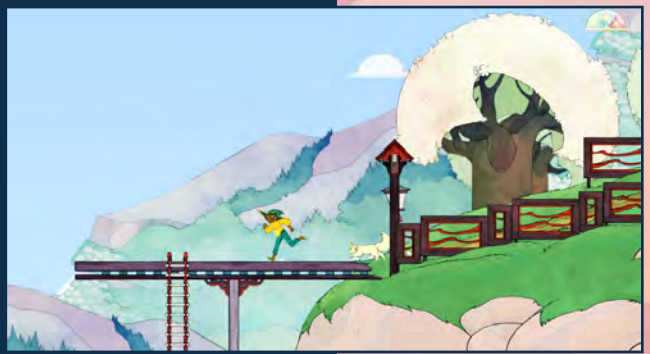
SPIRITFARER

Ein echter Überraschungshit: Spiritfarer tauchte aus dem Nichts aus und verzaubert mit einem ungewöhnlichen Spielprinzip, tollen Animationen und herzerweichenden Szenen.

Es ist eine einfache Geste, aber sie bedeutet sehr viel: Manchmal braucht jemand gerade keine schlauen Ratschläge oder ein offenes Ohr, sondern ganz einfach eine Umarmung. In Spiritfarer schließt ihr eure Passagiere per Knopfdruck in die Arme, und das ist einfach nur schön und herzerwärmend – wie, im besten Falle, auch im richtigen Leben.

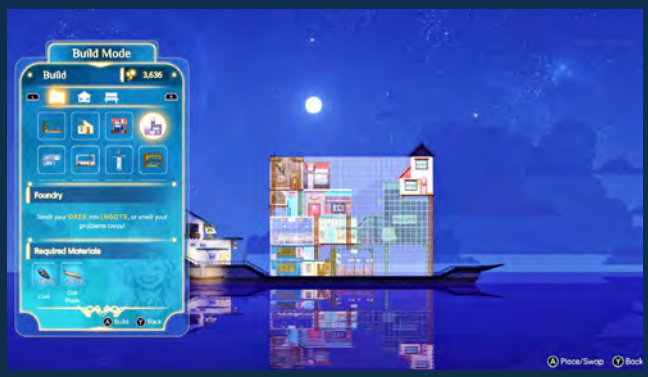
Jedes Ende ist ein Anfang

Leben ist dabei ein gutes Stichwort, denn in Spiritfarer geht es um den Tod. Nanu? So ein schweres, ernstes Thema? Das Indie-Spiel schafft es vorzüglich, das Loslassen und endgültigen Abschied in ein interaktives Abenteuer zu verpacken, das zwar rührend, aber nie rührselig oder deprimierend wirkt. Doch der Reihe nach: Ihr verkörpert das Mädchen Stella, das zu Beginn des Spiels den Job von Charon übernimmt – niemand anderem als der Tod höchstpersönlich. Auch er ist anscheinend nicht unsterblich, überlasst uns das sogenannte Everlight und beauftragt uns, schwindende Seelen sicher ans Ende ihres Daseins und durch die Pforte der Ewigkeit zu geleiten. Allerdings: Viele Seelen klammern sich an ihr vergangenes Dasein, sie müssen erst abschließen mit ihrem Leben. Und hier kommt Stella ins Spiel: Auf ihrem Kutter nimmt sie nach und nach eine illustre Gruppe anthropomorphe Seelen auf. Und auch die haben Bedürfnisse: Ein Mitfahrer arbeitet gerne mit Holz und wünscht sich eine Sägemaschine, ein anderer einen Garten. Jeder sollte zudem einen eigenen Rückzugsort haben. Indem ihr das Boot ausbaut und die erforderlichen Ressourcen sammelt, erweitert ihr die Auswahl an Zimmern, die ihr errichten könnt. Beim Einsacken von Rohstoffen kommt das Everlight ins Spiel: Das magische Objekt ist eine Art Schweizer Taschenmesser und verwandelt sich stets in den gerade erforderlichen Gegenstand, etwa eine Sense zum Ernten von Gemüse, eine Spitzhacke zum Erzabbau oder eine Angel, mit der ihr während voller Fahrt das



Auf den unterschiedlichen Eilanden trefft ihr verschiedene Personen und baut Rohstoffe ab. Die Fortbewegung macht dank toller Animationen und gutem Spielgefühl viel Spaß.

Angeln macht so gut wie jedes Spiel besser. In Spiritfarer könnt ihr jederzeit die Leine auswerfen, um Nahrung zu beschaffen.



Die bereits errichteten Gebäude könnt ihr einfach verschieben, um Platz für neue Einrichtungen zu schaffen. Wenn das nicht hilft, baut ihr den Kahn einfach aus.

Herrlich, ein Gewitter! Durch das Everlight seid ihr geschützt und könnt mit einer leeren Flasche im Inventar sogar Blitze einfangen. Die dienen als Rohstoffe!

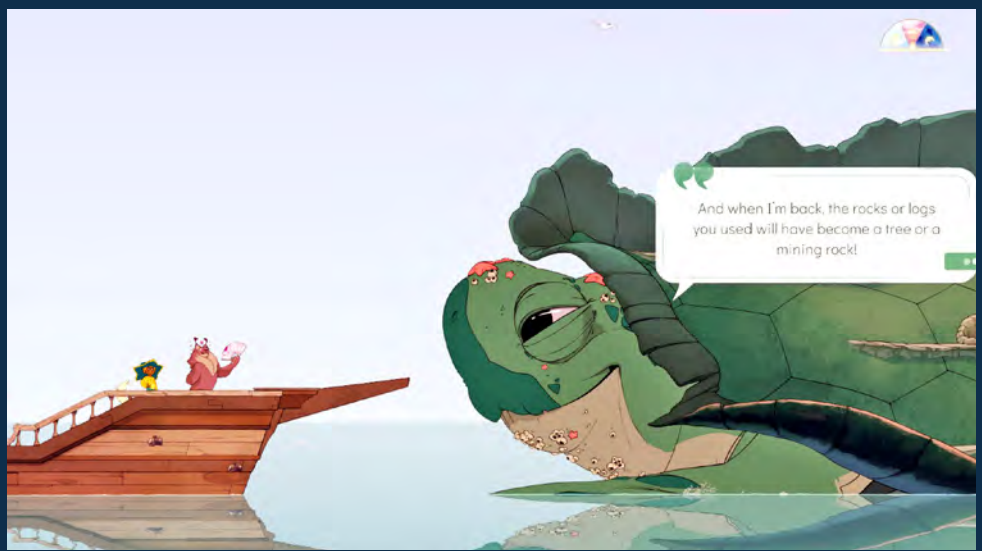
nächste Abendessen aus dem Meer fischt. Die Spielwelt selbst ist ein riesiger Ozean voller kleiner Inseln. Manche davon hängen mit den letzten Wünschen und Emotionen eurer Passagiere zusammen, auf manchen gibt es Siedlungen und Nebenquest, einige versorgen euch mit Ressourcen. Um entlegenere Gebiete zu erreichen, müsst ihr den Kahn mit Eisbrechern und ähnlichen Erweiterungen ausstatten. Auch während der Fahrt gibt es genug zu tun, sei es, durch die anfallenden Aufgaben an Bord, auftauchendes Treibgut oder weil es gerade gewittert und ihr Blitze in Flaschen einfangt.

Liebenswerte Gefährten

All das klingt wenig nach Spiel und viel nach Management. Das stimmt auch, allerdings sind die meisten Aktionen so befriedigend umgesetzt, dass man gerne Fleißaufgaben abhakt, immer auf der Suche nach neuen Inseln, Verbesserungen und Begegnungen. Man kümmert sich nicht (nur) um die Mitfahrer, weil das Boni verspricht, sondern aus dem Verlangen heraus, ihnen eine Freude zu bereiten. Das hat einen simplen Grund: All die NPCs sind hervorragend geschrieben und wirken, trotz ihrer animalischen Gestalt, überzeugend und real. Nie wollten wir die Dialoge wegdrücken, wir redeten freiwillig mit allen Charakteren, die wir trafen – das zeugt von einem oder mehreren hervorragenden Autoren im Entwicklerteam. Der Wermutstropfen allerdings: Die Texte von Spiritfarer sind (bislang) alle auf Englisch.

Punkten kann Spiritfarer in Sachen Optik, die Figuren sind klasse gestaltet und butterweich per Hand animiert. Die Umgebungen hingegen wirken manchmal ein wenig, als entstammten sie einem Mobile-Titel, dennoch versprühen sie Charme. In seiner Gesamtheit ist Spiritfarer unmöglich mit nur einem Spiel zu vergleichen. Es hat den Entdeckerreiz eines Wind Waker, die Bindung zu den Figuren wie in einem hervorragendem Adventure, die schicken Animationen eines Cuphead, löst teilweise mehr authentische Gefühle als diverse cineastische Triple-A-Spiele aus und bietet zwar wirklich keinerlei besonderes Gameplay im klassischen Sinn, verpackt dieses aber auf einem so gelungenen Wege, dass man die Switch so schnell nicht weglegen möchte. Wie emotional man auf diverse Story-Ereignisse reagiert, hängt natürlich auch von der Persönlichkeit ab – das liegt aber auch daran, dass Spiritfarer dankenswerterweise auf die Vermittlung seiner Botschaften mit der Holzhammermethode verzichtet und das Spiel für sich sprechen lässt.

Katharina Pache



Im Ozean ist nichts los? Von wegen! Ihr trefft auf euren Überfahrten viele interessante Kreaturen und Personen.

MEINUNG
Katharina Pache

Spiritfarer ist ein toller Geheimtipp!

Ich habe genau nichts erwartet, als ich Spiritfarer eingeschaltet habe. Ich dachte höchstens „Hmm, noch ein Indie-Spiel mit einem Boot“. Aber schon eine halbe Stunde später war ich voll drin in meinem neuen Job als Tod, das letzte Mal habe ich so einen charmanten Schnitter in den Scheibenweltromanen getroffen. Ein herzerwärmendes Abenteuer rund um Vergänglichkeit, das mich überzeugt hat, auch wenn ich normalerweise Spiele mit ein wenig mehr „Spiel“ bevorzuge. Will sagen: Gameplay geht bei mir im Zweifelsfall über alles, und obwohl man hier nicht wirklich viel in dieser Hinsicht zu tun hat, macht es doch eine reine Freude, über die See zu schippern, Inseln zu bereisen, mehr über die Vergangenheit meiner Passagiere herauszufinden, zusätzliche Gebäude zu errichten, meinen Kutter aufzuwerten, und, und, und ... Ganz großes Lob noch an das Art-Design: Die größtenteils traditionellen Animationen sehen in Bewegung einfach fantastisch aus. Ich wünschte, es gäbe mehr in dieser Richtung.

Infos

Termin:	18. August 2020
Genre:	Simulation
Hersteller:	Thunder Lotus Games
Entwickler:	Thunder Lotus Games
Sprache:	–
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 25 Euro

Pro & Contra

- ✚ Wundervoll geschriebene Charaktere und Story
- ✚ Motivierende Aufbauelemente
- ✚ Herausragende Animationen
- ✚ Spielwelt lädt zum Entdecken ein
- ✚ Unvergleichliches Spielerlebnis
- ✚ Mit Koop-Modus
- ➖ Nur englische Texte
- ➖ Einige Aktionen dauern etwas zu lang (Holz schlagen)

Wertung

9

Spiritfarer ist ein ganz besonderes Vergnügen: Indie-Liebhaber müssen zuschlagen!

PGA TOUR 2K21

Einlochen für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis – Die Golfsimulation von 2K und HB Studios präsentiert sich in unserem Test gleichermaßen fordernd wie tiefgängig.

Golf ist sicherlich nicht gerade eine Sportart, die die meisten Gamer selbst schon mal ausprobiert haben, dennoch erfreut sich die Beschäftigung der High-Society auch auf PC und Konsolen großer Beliebtheit. Everybody's Golf und Mario Golf sorgen immer wieder für Arcade-Spaß, während EAs schon vor einigen Jahren eingestellte Tiger-Woods-Reihe für ihren gleichermaßen realistischen, aber auch zugänglichen Ansatz geliebt wurde. Die Qualität der Serie nahm während der PS3-Ära aber immer mehr ab und Mister Woods fiel aufgrund privater Eskapaden in Ungnade. Eine Wiederbelebung der Reihe mit Rory McIlroy als neuem Namensgeber kam auch nicht ganz an die frühere Qualität heran. Seitdem gab es keinen Golf-Titel mehr, der Realismus und Zugänglichkeit vereinigte. Doch damit ist nun Schluss, denn 2K Games und HB Studios bringen mit PGA Tour 2K21 ein Golfspiel heraus, das mit vielen offiziellen Lizenzen und tiefgängigem Gameplay glänzt, aber auch Anfängern ein launiges Einlochen bescheren soll.

Golf-Game-Gala

Die spielerische Prämisse von PGA Tour 2K21 mag zunächst erstaunen, schließlich entwickelten HB Studios vorher die wenig einsteigerfreundliche Hardcore-Simulation The Golf Club. Allerdings geht der Plan voll auf. Absolute Golf-Nerds stellen den Schwierigkeitsgrad hoch und einige der Hilfen aus und bekommen so das Spielerlebnis aus The Golf Club. Anfänger und Fortgeschrittene hingegen werden mit einem kurzen, aber sehr gut erklärten Tutorial sowie zahlreichen Trainingsmöglichkeiten langsam an die vielen verschiedenen Begebenheiten und Möglichkeiten des Golfsports herangeführt. Mit fortschreitender Spielzeit merkt man selbst, wie man immer besser wird und weniger Hilfen benötigt. Irgendwann ertappt man sich dabei, wie man nicht mehr auf die Empfehlungen des Spiels achtet, sondern selbst die Schlägerwahl ändert, die Windstärke abwägt oder vor dem Putten genau auf jede kleine Unebenheit des Rasens achtet, welche dafür sorgen könnte, dass der Ball am Loch knapp vorbeirollt. Aufgrund der Fülle an Möglichkeiten merkt man, wie man langsam immer mehr im Spiel aufgeht. Klar, Golf ist ein eher gemächliches und ruhiges Spiel, doch viele Löcher der abwechslungsreichen Kurse sind spannender als ein Champions-League-Finale in FIFA. Bei starkem Wind oder einem langem

Dank der guten Tutorials lernt man schnell, wie man auch um Hindernisse herum spielt und man selbst unter schwierigen Bedingungen den Ball aufs Grün bringt.

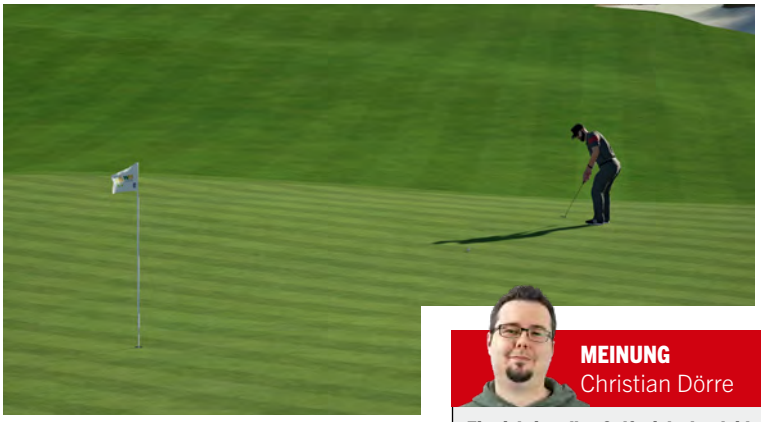
Zahlreiche optionale Hilfen sorgen dafür, dass sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene als auch echte Golf-Pros Spaß haben mit PGA Tour.

Putt rutscht einem beim Abschlag schon mal das Herz in die Hose. Umso befriedigender ist es aber, wenn man das Grün und die anderen Umstände richtig gelesen hat und man die Kugel zum Birdie, Eagle oder gar Hole-in-One im Loch versenkt. Die zahlreichen Originalkurse wurden von den Entwicklern genau vermessen und die Ballphysik ist sehr gut und nachvollziehbar. Überhaupt bietet das Spiel ein tolles Feedback, das gerade Einsteigern enorm helfen wird. Wenn man bei einem Abschlag versagt, erkennt man meist sofort, welchen Fehler man gemacht hat. Zudem ist die Steuerung super eingängig und dürfte selbst den größten Gamepad-Legastheniker nicht überfordern. Lediglich der Wind ist nicht immer ganz nachvollziehbar. Mal hat dieselbe Windstärke größere, mal nur wenig Auswirkung auf den Flug des Balls. Hier sollten HB Studios vielleicht noch ein bisschen nachpatchen.

Zwischen Birdie und Bogey

Das Gameplay von PGA Tour 2K21 ist wirklich klasse. Der Golfsport wurde auf spielerischer Ebene schon lange nicht mehr so gut umgesetzt wie hier. Allerdings lässt der Titel in anderen Bereichen Federn. So schön es auch ist, dass insgesamt 12 bekannte Golfer wie Justin Thomas oder Cameron Champ gegen uns auf den 15 offiziellen und zahlreichen anderen Kursen antreten, wir dürfen sie jedoch nie selbst spielen. Selbst in anderen Modi als der Karriere müssen wir mit unserem selbsterstellten Sportler antreten. Weibliche Profis gibt es ebenfalls nicht. Wir dürfen uns zwar eine Golferin erstellen, treten dann aber weiterhin gegen das ausschließlich männliche Teilnehmerfeld an. Zudem ist das Fortschrittssystem nicht ganz durchdacht. Wir erhalten nach einem Turnier Erfahrungspunkte, die uns aber lediglich im Level aufsteigen lassen. Wir dürfen damit nicht selbstständig bestimmte Fähigkeiten aufwerten. Unser Golfer hat immer die gleichen Skills. Es liegt einzig an unserer Spielweise, besser zu werden. Für Levelaufstiege erhalten wir stattdessen Kleidung und Accessoires. Zudem dürfen wir Sponsorenziele erfüllen und bekommen dafür ebenfalls Kleidung oder neue Schläger. Für Turnierteilnahmen und Siege hingegen gibt es Geld, mit dem wir Kleidung, Accessoires und Schläger kaufen dürfen. Dafür darf man auch Echtgeld ausgeben, aber das ist überhaupt nicht nötig. Man verdient in der Karriere genug Kohle und auch Spieler, die echtes Geld für neue Schläger ausgeben, haben keinen echten Vorteil. Ihr merkt schon, das ist alles eher nicht so motivierend. PGA Tour setzt hier klar auf seine Stärken auf dem Platz. Das merkt man auch an der Technik. Die Plätze werden zwar schön präsentiert, doch allgemein ist der Titel grafisch recht altbacken und auch die Ladezeiten fallen lang aus. Dafür wird man aber immerhin von Rich Beam und Luke Elvy begrüßt. Das Kommentatorengespann glänzt nicht nur mit Golfkompetenz, sondern auch mit Charme und Witz. Wenn sie sich gegenseitig necken, sitzt man grinsend vorm Bildschirm, doch oftmals ist man ihnen auch dankbar, wenn sie die Eigenheiten eines bestimmten Lochs beschreiben. An diesem Kommentar können sich einige andere Sportspiele gerne ein Beispiel nehmen. Zudem bietet PGA Tour 2K21 allerhand Online-Modi. Ob man nun lieber alleine den Fed-Ex-Cup spielt, sich mit einem Kumpel zu kurzweiligen kleinen Golfspielen trifft oder sich sogar mit anderen zu Online-Gesellschaften zusammenschließt und um Turniersiege spielt – jeder virtuelle Golfspieler dürfte hier fündig werden. Sollte einem das Spiel trotzdem nicht genügend Abwechslung bieten, darf man aber auch erstellte Golfkurse der Community herunterladen oder gar selbst einen Platz erstellen. Das Tool ist allerdings recht fummelig zu bedienen, sodass es einiges an Eingewöhnungszeit braucht, bis man einen brauchbaren Platz gebaut hat. Während die Versionen für Xbox One, PC und PS4 eine ordentliche 8 von 10 bekommen, müssen wir die Switch-Fassung jedoch etwas abwerten. So ist die Version für Nintendos Hybrid-Konsole grafisch merklich schlechter und im Handheld-Modus steuern sich die Schläge aufgrund der mäßigen Sticks recht ungenau. Hier wäre eine alternative Steuerungsoption nett gewesen. Richtig bescheuert ist aber, dass selbst der Singleplayer-Karrieremodus eine Online-Verbindung voraussetzt. Unterwegs die PGA Tour weiterspielen, geht also nicht.

Christian Dörre



Lange Putts sind oft spannender als jeder Thriller. Das Spiel zieht einen richtig rein und lässt nicht mehr los.

Grafisch ist der Titel mit seinen oftmals platten Texturen zwar nun wirklich kein Hit, ab und zu gibt es aber dennoch echt schöne Aussichten zu genießen.

MEINUNG
Christian Dörre

Ein richtig tolles Golfspiel, aber leider nur mit durchwachsener Switch-Umsetzung!

PGA Tour 2K21 sieht nicht sonderlich toll aus und hat auch sonst ein paar Macken. Das Fortschrittssystem ist ziemlich mau und ich verstehe auch nicht, warum ich nicht mit einem der Profis spielen darf, aber Schwamm drüber. Spielerisch ist der Titel nämlich ein richtig tolles Spiel geworden, das sowohl Anfänger als auch Profis abholt. Von Loch zu Loch, von Turnier zu Turnier merkte ich, wie ich immer besser wurde, immer weniger Hilfen brauchte. Ich lernte das Grün zu lesen und auf die äußeren Umstände zu achten. Ich war richtig drin im Spiel und ärgerte mich über meine eigene Blödheit, wenn ich Schläge verkackte und jubelte, wenn ich schwierige Löcher meisterte. So sehr mich PGA Tour 2K21 aber auch auf den anderen Konsolen und dem PC begeisterte, die Switch-Umsetzung ist leider nur mäßig. Gerade im Handheld-Modus und unterwegs kommt wenig Freude auf.

Infos

Termin:	21. August 2020
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	2K Games
Entwickler:	HB Studios
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Motivierendes, tiefgängiges Gameplay
- ✚ Gute Ballphysik
- ✚ Toll erklärte Tutorials
- ✚ Viele Schlagoptionen
- ✚ Hübsche Präsentation der Plätze
- ✚ Sehr gute, witzige (englische) Kommentatoren
- ✚ Viele Online-Varianten
- ✚ Gut balancierte Schwierigkeitsgrade und Hilfen
- ➖ Altbackene Optik
- ➖ Lange Ladezeiten
- ➖ Auswirkungen von Wind schwanken
- ➖ Spiel aus dem Rough zu leicht
- ➖ Nur selbsterstellter Spieler steuerbar
- ➖ Maues Fortschrittssystem in der Karriere
- ➖ Online-Zwang bei Solo-Karriere
- ➖ Ungenaue Steuerung im Handheld-Modus

Wertung

6

Ein richtig gutes, zugängliches Golfspiel mit ärgerlichen Macken auf der Switch

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

What the Golf?
Wertung: 9 | Hersteller: Triband

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes 2
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

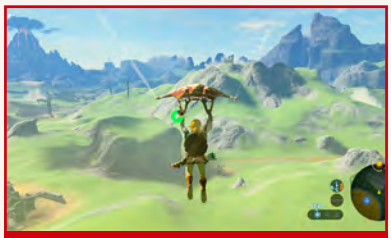
My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Pac-Man Championship Edition 2 Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Axiom Verge
Wertung: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

Crosscode
Wertung: 8 | Hersteller: Deck13

L.A. Noire
Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar

Lego City Undercover
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego DC Super-Villains
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Moonlighter
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Severed
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Ehrenplatz der Liste gebührt niemand anderem als dem Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

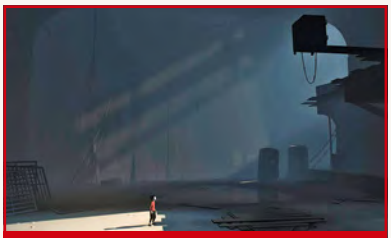
Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

The End is Nigh
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis

Trine 4: The Nightmare Prince
Wertung: 8 | Hersteller: Modus Games

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Forgotton Anne
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Batman: The Telltale Series – Staffel 1
Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games

Flipping Death
Wertung: 8 | Hersteller: Zoink

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

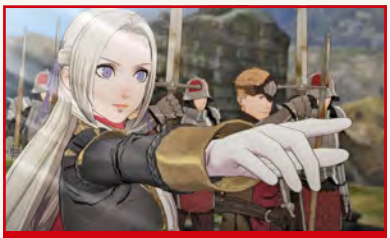
Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

State of Mind
Wertung: 8 | Hersteller: Daedelic Entertainment

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

Valiant Hearts: The Great War
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Sid Meier's Civilization 5
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Through the Darkest of Times
Wertung: 9 | Hersteller: HandyGames

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

XCOM 2 Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Disgaea 1 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Disgaea 5 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

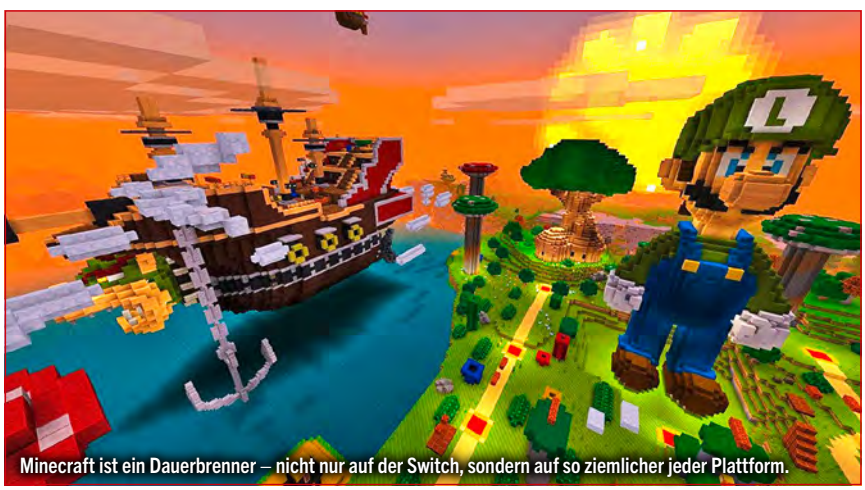
Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish



Minecraft ist ein Dauerbrenner – nicht nur auf der Switch, sondern auf so ziemlicher jeder Plattform.

THE OTHER CASTLE

Brett- und Gesellschaftsspiele sind so beliebt wie nie zuvor. Vor allem dann, wenn man sie zusammen mit ein paar guten Kumpels zockt – oder produziert!

Freunde, in dieser Ausgabe haben wir ein ganz besonderes Schmankerl für euch! Deswegen macht Ben mit seiner Kolumne auch brav Platz und überlässt die folgenden Zeilen … dem guten Christoph Kraus! Der N-Zone-Altmeister residiert bereits seit einiger Zeit in der schönen Stadt Lauda-Königshofen im genauso schönen Taubertal und kümmert sich dort um die Presse- und Öffentlichkeitsarbeit der Gemeinde. Und da hatte Christoph zusammen mit seinen beiden Kollegen Fabian Schwab und Martin Bethäuser vor kurzem eine tolle Marketing-Idee – ein Brettspiel rund um die Region, genannt: Die Händler vom Taubertal. Gut, ähnliche Konzepte haben viele Städte, aber was Christoph und seine Crew da auf die Beine gestellt haben, ist ein hochqualitatives, anspruchsvolles und vor allem edel produziertes Mittelding aus Unterhaltungsprogramm und Wissensvermittlung für zwei bis fünf Spieler. Illustriert und gestaltet wurde Die Händler vom Taubertal übrigens von David Mola und seiner Freundin Verena Isabella Fontana. Die Namen dürften euch ebenfalls bekannt vorkommen, der gute Dave hat schließlich jahrelang fleißig die N-ZONE gelayoutet.

Gold, Hochwasser und Kanonen

Eine Runde Die Händler vom Taubertal verspricht zwei feierabendtaugliche und sehr unterhaltsame Stunden Spielzeit für clevere Geschäftsleute ab zehn Jahren. Wenn gleich fünf Händler mit Waren handeln, das Hochwasser der Tauber zu ihren Zwecken nutzen oder einen gefährlichen Raubritter abzuwehren und so die Wertschätzung der Bürger zu gewinnen versuchen, darf es gerne auch länger dauern. Schließlich sind wichtige Entscheidungen zu treffen. Investiert ihr Gewinne aus dem Verkauf am Markt ersteigerter Waren in einen größeren Wagen, der euch noch mehr Gold bescheren kann? Oder doch lieber in kräftige Kanonenkugeln, die vor allem der gierige Raubritter fürchtet? Bis ihr euer Geschick als Kaufmann beweisen dürft, ist noch ein bisschen Geduld gefragt: Aktuell befindet sich das Update der ausverkauften Erstfassung in der Produktion beim Gesellschaftsspiel-Giganten Ravensburger. Diesen November könnt ihr euch die charmant-clevere Handelssimulation dann in Bestform gönnen: Die Neufassung verspricht dank zweier Erweiterungen noch mehr Spaß und Spannung. Alle Infos gibt es unter www.lauda-koenigshofen.de/die-haendler-vom-taubertal.

MY TWO COINS

Messe-Feeling ohne echte Messe? Das klappt digital doch nicht so ganz: Die Gamescom 2020 ist schon wieder vorbei – und fühlt sich so an, als hätte sie gar nicht stattgefunden.

Ich will die Gamescom 2020 ungern als Stealth-Messe bezeichnen, aber … meine Güte, den digitalen Auftritt hat man kaum mitbekommen! Bis heute bin ich als Freelancer im Gespräch mit Gaming-Redakteuren und Kollegen aus der PR. Das hatte ich auch verdammt nötig, um irgendwas von der Messe zu spüren. Ich finde das schade, gerade hier hätte man die virtuellen Muskeln spielen lassen können. Andere Veranstaltungen, etwa Summer Games Done Quick, haben das besser hinbekommen. Jetzt hoffe ich, dass wir 2021 wieder die klassische Gamescom besuchen können. Wir vermissen euch.

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Child of Light: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Collection of Mana
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

Pokémon Schwert & Schild
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Steamworld Quest: Hand of Gilgamech
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

1-2 Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Just Dance 2017
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Super Mario Party
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

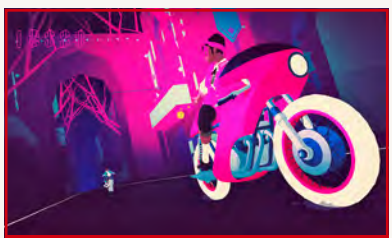
Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Doraemon Story of Seasons
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Bridge Constructor Portal
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay

Aviici Invector: Encore Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Wired Productions

Floor Kids
Wertung: 8 | Hersteller: Merj Media

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für ausnahmslose alle Altersklassen.

Bioshock: The Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo ging in die Vollen und lieferte einen Titel ab, den man noch über viele Jahre hinweg spielen wird.

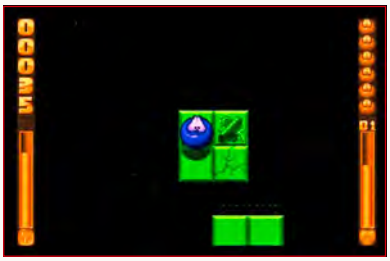
Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Das Kampfspiel Pokémon Tekken ist vielleicht nicht der Genrekönig, für Fans aber dennoch ein Spaß.

RETRORÄTSELN



Verdammte Axt, Enrico Jahn! Wir waren nur noch wenige Stunden von der Antwort-Deadline entfernt, da hast du auf den letzten Drücker doch noch die richtige Lösung genannt!

Gesucht war in der letzten Ausgabe Gremlins: The New Batch. Offenbar waren Gizmos Haxen doch zu verräterisch. Der Held aus unserem aktuellen Retrorätsel hat dieses Problem nicht. Meist (aber nicht immer) ist er einfach nur ein erstaunt dreinguckender Farbklecks, der aus einer ungewöhnlichen Perspektive quer durch den Amiga hüpft. Für seinen Entwickler – Singular! – war das auch Karriere-Sprungbrett!

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Burnout Paradise Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

Mario Kart hat es weit gebracht: Die Nintendo-Serie ist heute weltbekannt, kommt aufinsgesamt fast 150 Millionen verkaufte Spiele und ist der Inbegriff fürs gemeinsame Zocken geworden. Angefangen hat alles ganz unscheinbar in den Neunzigern mit Super Mario Kart fürs SNES und ein paar Jahre später Mario Kart 64 fürs Nintendo 64. Letzteres wollen wir heute einer genaueren Betrachtung unterziehen!

Stellt euch vor, ihr wollt (natürlich unter Einhaltung von Abstand und mit steter Frischluftzufuhr) einen gemütlichen und spaßigen Abend bei euch Zuhause verbringen, zusammen mit ein paar Freunden. Ihr seid zwar Gamer, eine Freundin, die ihr eingeladen habt ebenfalls, aber die zwei weiteren Kumpels der Viererrunde haben mit dem Zocken so überhaupt gar nichts am Hut. Einig seid ihr euch aber: ihr wollt zocken und zwar zusammen. Es muss also zugänglich sein, lokaler Multiplayer muss unterstützt werden und natürlich wollt ihr Spaß haben und gegeneinander antreten. Denn: Der Gewinner darf entscheiden, wo ihr Essen bestellt. Auf welches Spiel fällt wohl eure Wahl? Auswahl gibt es zwar einige, die alle gewünschten Kriterien erfüllt, aber selbstverständlich (finden zumindest wir) solltet ihr euch für Mario Kart entscheiden! Schon beim Serienerstling auf dem Super Nintendo stand das gemeinsame Spielen im Fokus, der Mehrspieler-Modus ist seit je her die Stärke der Funracer-Reihe. Bei Super Mario Kart war der Spaß aber am Super Nintendo noch auf zwei Spieler beschränkt. Das änderte sich bereits wenige Jahre später mit dem zweiten Teil für das Nintendo 64, denn bekanntermaßen waren die verbauten vier Anschlüsse für vier Controller eines der hochgeprie-

Viele Strecken, wie hier beispielsweise die Kalimari Wüste, wurden in späteren Ablegern der Mario-Kart-Reihe bereits als Retro-Strecken neu aufgelegt.

Beim Multiplayer mit vier Spielen kommt das N64 zwar mitunter ganz schön ins Ruckeln, ein riesiger Spaß ist das Zocken mit Freunden aber trotzdem.

senen Features der 64-Bit-Maschine. Spätestens also seit Mario Kart 64 ist die Funracer-Reihe von Nintendo ein beliebter Dauergast auf den Bildschirmen in Wohnzimmern rund um die Welt, wenn Freunde, Familie, Bekannte und Co. sich zusammenfinden, um gemeinsam zu spielen. Und mit eben jenem Mario Kart 64 wollen wir uns einmal im Detail beschäftigen.

In die dritte Dimension

In Europa und Deutschland erschien Mario Kart 64 am 24. Juni 1997, ein Dienstag, ganze 23 Jahre hat der Serienzweitling damit bereits auf dem Buckel. Entwickelt wurde das Mario-Rennspiel von Nintendo Entertainment Analysis & Development, kurz Nintendo EAD und veröffentlicht auf einem klassisch-grauen N64-Modul mit 96 Mbit Speicherplatz – das sind gerade einmal 12 Megaybte! Zum Vergleich: So groß ist in etwa ein einziger moderner 3-Minuten-Song als MP3-Datei in guter Qualität oder ein hochauflösendes Foto einer hochwertigen Smartphon-Kamera – oder teils sogar noch deutlich größer. Doch Mitte der Neunziger reichte das aus, um insgesamt 16 verschiedene Strecken in vier Cups, vier Spielmodi im Single- und Multiplayer, 14 verschiedene Items und acht unterschiedliche Fahrer in einem einzigen spaßigen Spiel zu vereinen. Und das sogar mit für die damalige Zeit toller Technik! Nutzte man bei der Entwicklung des SNES-Vorgängers noch ausschließlich zweidimensionale Grafik und bediente sich zahlreicher Tricks, um die Strecken dennoch dreidimensional wirken zu lassen, meisterte Mario Kart 64 den Sprung zu echter 3D-Grafik. Wie eben viele Nintendo-Serien auf dem Nintendo 64, beispielsweise auch Mario mit Super Mario 64 oder Zelda mit The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Für die Neugierigen sei zum Thema Super Mario Kart und Fake-3D ergänzend gesagt: Tatsächlich bewegt man eigentlich die komplette Spielwelt, also die Strecken, und nicht die eigene Spielfigur. Die bleibt immer an einem festen Platz in der Bildschirmmitte. Ein geniales Konzept. Doch zurück zu Mario Kart 64. Während die Strecken nun also tatsächlich dreidimensional dargestellt wurden, war das bei den Fahrern in ihren Karts weiterhin nicht der Fall, denn dabei handelt es sich auch beim N64-Mario-Kart um althergebrachte 2D-Sprites. Da man nun aber tatsächlich die Figur bewegt und mittels weiterer schlauer Tricks fällt das aber gar nicht so sehr auf. Und vor allem mindert es nicht den Spaß am Spiel.

Mal ganz von vorn

Wer tatsächlich noch niemals ein Mario Kart gespielt hat – soll es geben und unter den Leserinnen und Lesern befinden sich sicherlich ein paar Neulinge –, dem sei es an dieser Stelle einmal ganz grundlegend erklärt. Im Kern ist Mario Kart ein Rennspiel. Ihr tretet also an, auf verschiedenen Strecken die bestmögliche

Items gehören zu Mario Kart wie Bananen zu Donkey Kong. Die nützlichen Goodies verleihen der Spielereihe eine Glückskomponente – gut für Einsteiger!

Platzierung einzufahren. Sind es heutzutage üblicherweise zwölf Fahrer (zum Beispiel bei Mario Kart 8 Deluxe für die Switch), waren es bei Mario Kart 64 noch acht Kontrahenten gleichzeitig. Mehr gab die technische Leistung der Konsole einfach nicht her, hat aber auch genügt. Doch natürlich ist Mario Kart kein gewöhnliches Rennspiel und erst recht kein realistisches. So wie die Fahrer verschiedenen Nintendo-Serien entspringen, primär aber dem Pilzkönigreich, gilt das gleichermaßen auch für die Pisten. Die führen daher über goldene Strände, durch wilden Dschungel, über kunterbuntem Untergrund durchs All und an weitere ungewöhnliche Orte, die man bei einem klassischen Formel-1-Rennen im Fernsehen beispielsweise eher nicht sehen würde. Als wäre das noch nicht genug, heimst ihr mittels Fragezeichenkisten, die überall auf der Strecke verteilt platziert sind, verschiedene Items ein. Diese können euch einen Vorteil verschaffen, der Pilz zum Beispiel beschleunigt euch kurzzeitig stark, der Stern macht euch schneller und unverwundbar. Wesentlich häufiger noch könnt ihr mit den Items euren Mitstreitern jedoch eines auswischen. Der rote Panzer zum Beispiel verfolgt den Fahrer vor euch und donnert ihm ins Kart, der Blitz lässt alle Gegner schrumpfen und besonders langsam werden. Während das reine Rennfahren auch bei Mario Kart allein vom individuellen Skill abhängt, sorgen die Items für ein glücksbasiertes Element im Spiel – unter anderem ein Grund, warum Mario Kart so zugänglich ist. Selbst der beste Fahrer kann sich nur bedingt gegen die meisten Items wehren. Je

Die Auswahl der Rennfahrer ist in Mario Kart 64 auf acht Figuren begrenzt. Karts zusammenstellen, wie in heutigen Teilen, konnte man damals noch gar nicht.

Das ist der normale Startbildschirm von Mario Kart 64, es gibt aber auch eine alternative Version. Um die zu sehen, müsst ihr alle Cups perfekt meistern.

Während die Strecken in Mario Kart 64 erstmals bei der Reihe dreidimensional sind, bestehen die Fahrer weiterhin aus zweidimensionalen Sprites.

nach Modus unterscheiden sich manche Regeln, Fahrerkonstellationen oder die Anzahl der zu absolvierenden Rennen.

Von Toad bis Bowser

An Fahrern stehen bei Mario Kart 64, wie bereits erwähnt, acht unterschiedliche Individuen zur Auswahl. Dabei handelt es sich um Titelheld Mario, dessen Bruder Luigi, die rosarote Prinzessin Peach, den knuffigen Toad, Reitdinosaurier Yoshi, den guten alten Donkey Kong, den hinterhältigen Wario sowie Marios ewigen Widersacher Bowser. Die Fahrer verfügen über unterschiedliche Eigenschaften bei Geschwindigkeit, Beschleunigung und Handling, je nachdem, ob sie als leichte, mittlere oder schwere Figuren eingeordnet sind. Toad und Peach sind beispielsweise leichte Fahrer, heißt, die Beschleunigung ist hoch, die maximale Geschwindigkeit jedoch niedrig. Das Gegenteil gilt bei schweren Figuren wie Bowser oder Wario. So ist es möglich, nicht nur einen dem eigenen Geschmack entsprechenden Fahrer auszuwählen, sondern sich auch zu spezialisieren. Zudem sind leichte Fahrer besonders gut für Neulinge und Gelegenheitsspieler geeignet, während erfahrene Mario-Kart-Zocker eher zu schweren Recken greifen.

OMG – blauer Panzer!

Bei den Items, ebenfalls bereits erwähnt, stehen insgesamt 14 verschiedene Varianten zur Auswahl beziehungsweise werden euch per Zufallsprinzip beim Aufsammeln einer Itemkiste zugeordnet. Bananen (zum Abwehren mancher Items oder, um Gegner zum Ausrutschen zu bringen), die Bananenreihe (fünf Bananen gleichzeitig), grüner Panzer und drei grüne Panzer (mit denen man Gegner abschießt), zielsuchende rote Panzer und dreifacher rote Panzer sowie der blaue Panzer (auch Stachi genannt), der immer den Fahrer auf dem ersten Platz erwischt, sind nur einige der Items in Mario Kart 64. Der bereits besprochene Pilz verschafft einen kurzzeitigen Geschwindigkeitsboost und ist auch in einer Dreiervariante vorhanden, als goldener Pilz nutzt ihr das Item für eine begrenzte Zeit so oft ihr wollt. Der Blitz lässt alle Gegner für eine gewisse Zeit lang schrumpfen, was sie besonders langsam und angreifbar macht. Der Stern beschert Unverwundbarkeit und erhöht die Fahrtgeschwindigkeit. Mit dem Geist werdet ihr unsichtbar und stehlt gleichzeitig ein fremdes Item eines Kontrahenten. Falsche Fragezeichenblöcke platziert ihr auf der Strecke, um eure Gegner reinzulegen.

Steile Strecken

Herzstück eines jeden Mario Karts sind die Strecken. 16 Stück gibt es in Mario Kart 64, aufgeteilt in vier Cups. Die Neuauflage älterer Retro-Strecken begann erst mit dem Nachfolger der Reihe für den Game Boy Advance. Im Mushroom Cup beinhaltet sind Luigis Rennpiste, Kuh Muh Farm, Koopa Strand sowie Kalimari Wüste. Sie alle wurden für Mario Kart DS respektive Mario Kart 7 bereits neu aufgelegt. Im Flower Cup absolviert ihr Toads Autobahn, Polar-Parcours, Schoko-Sumpf und Marios Rennpiste. Auch diese vier Strecken wurden schon alle erneut verwendet, und zwar in Mario Kart DS, Wii und 8. Beim Star Cup habt ihr es mit Wario Stadion, Sorbet-Land, Königliche Rennpiste sowie Bowsers Festung zu tun. Diese Pisten hielten zum zweiten Mal Einzug in Mario Kart Wii und 8, außer Wario Stadion, das bis dato noch nie neu aufgelegt wurde. Im Special Cup schließlich erwarten euch DK's Dschungelpark, Yoshi-Tal, Spukpfad und Regenbogen Boulevard. Allesamt wiederverwendet in Mario Kart DS, Wii beziehungsweise 8.

Allein, zwei oder mehr?

Auch die Anzahl der Modi wurde bereits kurz angesprochen: Vier Stück gibt es im Mario Kart fürs Nintendo 64. Als einzelner Spieler habt ihr die Auswahl aus zwei Möglichkeiten zu spielen. Im Grand-Prix fahrt ihr immer einen Cup aus vier Rennen am Stück und kommt so am Ende zu einer Platzierung für den gesamten Cup. Hier stehen verschiedene Geschwindigkeits- und Schwierigkeitsstufen zur Auswahl, nämlich 50ccm, 100ccm, 150ccm und nach Absolvieren aller vorheriger Stufen auch gespiegelt. Dabei fahrt ihr ebenfalls auf 150ccm, nur eben sind alle Strecken falschherum. Beim Zeitfahren wiederum tretet ihr alleine auf den gleichen Strecken an, nur ohne Itemboxen und Gegner, und müsst die bestmögliche Zeit einfahren. Eure Bestwerte werden vom Spiel gespeichert. Im Multi-

Bei der Ballonbalgerei fahrt ihr keine Rennen, sondern schießt euch mit dem Arsenal an Items gegenseitig ab, bis keine Luftballons mehr übrig sind.

Bei Zeitrennen tretet ihr nur gegen euch selbst beziehungsweise eure eigene Bestzeit an. Mitstreiter oder Itemboxen sucht ihr in diesem Modus vergebens.

Insgesamt 16 verschiedene Strecken stehen in Mario Kart 64 zur Verfügung, aufgeteilt auf vier Cups. Retro-Strecken gab es seinerzeit noch nicht.

Das sind sämtliche Fahrer, die in Mario Kart 64 zur Wahl stehen: Mario, Luigi, Peach, Toad, Yoshi, Donkey Kong Wario und Bowser.

player könnt ihr maximal zu viert bei Versus-Rennen ebenfalls in klassischen Rennen auf den 16 Pisten gegeneinander antreten. Bei Ballonbalgerei schließlich schießt ihr euch auf speziellen Battle-Maps mit den unterschiedlichen Items gegenseitig ab und raubt damit euren Kontrahenten die Lebensenergie in Form von Ballons. Mit drei Stück davon startet ihr in die Schlacht, habt ihr keine mehr, ist das Spiel für euch vorbei. Am Ende gewinnt, wer als letztes übrigbleibt.

Ein Spiel, das gefiel

All das bis hierhin Beschriebene kam bei den Spielern seinerzeit richtig gut an. Etwa 9,87 Millionen Mal wurde Mario Kart 64 verkauft, für die Neunziger ein sehr ordentlicher Erfolg!

Während wir in der N-ZONE beim Test in Ausgabe 06/97 eine 89 als Wertung vergaben, liegt der heutige Schnitt bei Metacritic bei 83 – ebenfalls sehr gut. 2007 beziehungsweise 2016 wurde Mario Kart 64 jeweils für die Virtual Console von Wii respektive Wii U neu aufgelegt, in letzterer Variante könnt ihr das Spiel noch immer für wenige Euros im eShop erstehen. Das ist, eine Wii U vorausgesetzt, aktuell wohl der günstigste Weg, um an Mario Kart 64 zu kommen, sind die Preise für das Original auf N64-Cartridge in den letzten Jahren doch kontinuierlich gestiegen und ist das Spiel in dieser Form mittlerweile nicht mehr wirklich günstig zu erstehen. Wobei man ehrlicherweise ohnehin sagen muss, dass allen Qualitäten dieses N64-Klassikers zum Trotz, Mario Kart 8 Deluxe für die Switch heutzutage doch die bessere Wahl ist. Mario Kart 64 ist ganz gut gealtert, aber bei Weitem nicht perfekt, typisch für Nintendos frühe 3D-Spiele. Für einige spaßige Multiplayerrunden mit Retro-begeisterten Freunden taugt der Funracer aber locker immer noch. Und an dieser Stelle abschließend noch der Hinweis, falls ihr die Königliche Rennpiste vielleicht nur in der Mario-Kart-8-Version kennt: Beim N64-Original könnt ihr kurz nach der Brücke die eigentlich vorgesehene Strecke verlassen und zu Peachs Schloss fahren. Dieses sieht auf der Piste von außen ganz genauso aus wie das Schloss in Super Mario 64. Wenn das mal kein Grund ist, das gute alte N64 mal wieder anzuwerfen – oder halt die Virtual Console der Wii U. ■ **Johannes Gehrling**

Berühmt und gleichermaßen berüchtigt: Die Regenbogenstrecke. In der N64-Variante ist die ganz besonders lang und man kann ständig herunterfallen. Uff!

MEINUNG
Johannes Gehrling

Mario Kart ist der soziale Kleber, der unsere Freundschaften zusammenhält.

Was würde ich nur ohne Mario Kart machen? Die Funracer-Serie ist schon mein Leben lang der soziale Kleber, der unterschiedlichste Freunde, Bekannte und Familienmitglieder zusammenbringt und für jede Menge Erheiterung und so manche neue Freundschaft sorgt. Den N64-Teil habe ich als Kind gar nicht mal so arg viel gespielt, viele Jahre später dann aber als Student, bis ich 2014 dann eine Wii U zum Geburtstag bekam und auf Mario Kart 8 umgestiegen bin. In den Jahren zuvor jedoch habe ich unzählige Stunden mit Kommilitonen, Freunden und Co. bei mir Zuhause vor der Glotze verbracht, dazu gabs meistens Bier und Pizza; oft mündete das Ganze dann noch darin, am späten Abend feiern zu gehen. Hach ja, gute Zeiten! Allein schon dafür wird Mario Kart 64 immer einen ganz besonderen Platz in meinem Herzen haben.

PIKMIN

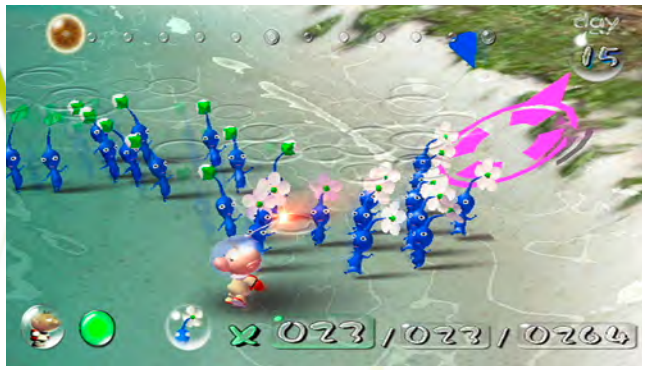
Kleine Kerlchen ganz groß: Auf dem Gamecube zogen wir zum ersten Mal Pikmin aus dem Boden. Ein Rückblick auf das erste Spiel!

Das erste Mal auf unserer grünen Erde landete Kapitän Olimar im Oktober 2001 – zumindest in Japan. Damit gehört das wuselige Strategiespiel zu den allerersten Spielen, die für Nintendos Gamecube erschienen sind. Die neugeborene Marke profitierte davon, dass die anderen verfügbaren Titel zum Verkaufsstart der Konsole nicht gerade in einer Liga mit einem Zelda oder Mario spielten: Es gab ansonsten noch Luigi's Mansion, Wave Race: Blue Storm und Super Monkey Ball. Auch aus diesem Grund landete der Titel bei einigen Zockern auf der Wunschliste: Es gab einfach nicht so viel Auswahl. Und außer-

Mit Gewalt geht eben alles: Diese Mauer hat einem geschlossenen Pikmin-Ansturm nichts entgegenzusetzen. Allerdings kostet die Zerstörung eine gewisse Zeit.

Das Raumschiff bedarf Reparatur. Insgesamt hat Olimar 30 In-Game-Tage Zeit, um verlorene Teile des Gefährts aufzustöbern und die Rakete in Gang zu setzen.

Nicht alles im Spiel ist idyllisch wie ein Spaziergang durch den Garten: Hier gefährdet eine Stichflamme das Wohlergehen von Pikmin und Olimar.



Alles, was mit Gewässern zu tun hat, ist ein Job für die blauen Pikmin. Die nämlich ertrinken nicht im kühlen Nass, so wie die anderen beiden Pikmin-Arten.

dem sahen die Blumenwesen so putzig aus! Aber die Geschichte von Pikmin beginnt natürlich früher als im Herbst 2001. Spulen wir also noch weiter zurück!

Die Pikmin werden geboren

Während der Arbeit am Gamecube experimentierte Nintendo ab 1997 mit diversen Ideen und Konzepten, immer bedacht darauf, die Möglichkeiten der neuen Konsole nicht nur auszunutzen, sondern auch darzustellen. Dabei wurden Tech-Demos kreiert, eine davon trug den Namen Mario 128 (vielleicht kennt ihr ja die gleichnamige Mission in Super Smash Bros. Melee, die darauf anspielt). Darin wuselten 128 Marios durch das Bild – kein Problem mit der besseren Hardware des Gamecube im Vergleich zum N64. Ursprünglich diente das Projekt der Entwicklung einer Fortsetzung zu Super Mario 64, aber dazu kam es nicht. Stattdessen inspirierte die Demo Entwickler bei Nintendo zu einer anderen Idee: Adam and Eve. Der Grundgedanke: Man beobachtet zwei Menschen in einer Welt, die sich stetig weiterentwickeln. Allerdings empfand Nintendo diesen Ansatz als zu passiv, weshalb Pikmin-artige Wesen ins Spiel kamen. Viele Details des Designs, die sich in Pikmin finden, wurden tatsächlich zunächst für Adam and Eve ersonnen – der Punktkäfer wurde sogar komplett übernommen. Ursprünglich hätte das zweibeinige Monstrum die Rolle eines Mammuts in der Spielwelt einnehmen sollen. Am Ende erblickte Adam and Eve nie das Licht der Welt (auch, weil man sich nicht auf die Story hinter dem Gameplay einigen konnte), stattdessen wurden die Pikmin auf die Konsole losgelassen. Einen großen Beitrag zur Arbeit sowohl an Adam and Eve als auch an Pikmin leistete Mario-Vater Shigeru Miyamoto höchstpersönlich, der laut eigener Aussage viel Inspiration aus dem eigenen Garten schöpfte. Und das sieht man dem Spiel an: Die niedlichen Miniaturareale wirken lebendig und für damalige Grafikverhältnisse auch sehr realistisch – sieht man mal von den bunten Glubschaugenkäfern, den Mini-Astronauten und den bunten Pikmin-Wesen ab. Bei Kritikern und Spielern jedenfalls kam die neue Marke aus dem Hause Nintendo gut an, davon zeugt die durchschnittliche Wertung des Spiels von 90 Prozent Spielspaß. Einer der größten Kritikpunkte war die Kamera, viel Lob erhielten aber das frische Spielprinzip und die hübsche Optik. Mit etwa 1,6 Millionen verkauften Einheiten des ersten Spiels insgesamt gehört Pikmin dennoch nicht zu den größten Erfolgen von Nintendo. Unvorhergesehene Unterstützung lieferte der Song Ai no Uta der japanischen Gruppe Strawberry Flower – das Lied wurde für die Pikmin-Werbekampagne komponiert und genutzt. Der Track

Jede Sorte Pikmin übernachtet in der farblich passenden Zwiebel. Links zu sehen: Olimars beschädigtes Raumschiff. In Pikmin 3 wurde die Zahl der Zwiebeln auf eine reduziert: Dort teilen sich alle Pikmin-Arten einen Ruheort.

Der Käfer wehrt sich tapfer gegen die angreifenden Pikmin. Ganz ohne Verluste gehen solche Kämpfe nie über die Bühne – die armen kleinen Pikmin!

Eine beachtliche Pikmin-Armee wird hier von Olimar befehligt. Es gibt allerdings eine Obergrenze an Wichteln, die ihr im Schlepptau haben könnt.

avancierte zum Hit, verschaffte Pikmin innerhalb der ersten Verkaufswoche in Japan 100.000 abgesetzte Spiele, verblieb wochenlang in den Charts und überflügelte mit seinem Erfolg das Videospiel am Ende um Längen. Wer nun neugierig ist: Das Lied ertönt in Super Smash Bros. Brawl in der Pikmin-Stage. Außerdem singen die Pikmin im zweiten Teil der Reihe gelegentlich einen kurzen Part des Ohrwurms. Im Song geht es übrigens darum, wie sich die Pikmin im Spiel fühlen: „Auch heute werden wir wieder Dinge tragen, kämpfen, uns vermehren und dahingerafft."

Urlaub mit Hindernissen

Es gibt auf jeden Fall harmlosere Spieleserien als Pikmin. Während es bei einem Kirby oder Yoshi ganz kindgerecht zugeht, kann es jüngste Spieler im ersten Moment schockieren, wenn die kleinen Pikmin von einem Käfermonster verspeist werden. Auch das Genre – Echtzeitstrategie – ist nicht unbedingt jedermanns oder gar jederkinds Geschmack. Nicht absprechen kann man dem Titel aber, egal, wie man zum Spielprinzip steht, die Finesse, mit dem Nintendo das Konzept umgesetzt hat und die Kreativität von Setting und Story. Die Zusammenfassung der Handlung ist wie folgt: Raumfahrer Olimar ist müde von seinem Job als interstellarer Lastschifffahrer. Bei der Fahrt in den wohlverdienten Urlaub wird Olimars fliegender Untersatz von Meteoriten getroffen, der Held von Pikmin landet daraufhin Bruch auf einem erdähnlichen Planeten. Schöne Misere: Das Schiff ist in Einzelteile zerfallen, das Lebenserhaltungssystem von Olimar reicht nur für 30 Tage. Der Lichtblick ist die Entdeckung der Pikmin: kleine, bunte Wesen, die nur zu gerne die Befehle ausführen, die Kapitän Olimar ihnen erteilt. Im Verlauf eines Monats muss der Teamchef nun also mit seinen wuseligen Gehilfen den Raumtransporter wieder auf Vordermann bringen, um in sein altes Leben zurückkehren zu können. Tatsächlich gibt es drei mögliche Enden der Geschichte: Das beste Finale erreicht man, indem man alle 30 Raumschiffteile innerhalb der 30 Tage sammelt. Am Abend bricht Olimar dann auf und winkt den Pikmin noch einmal zum Abschied zu. Ebenfalls erfolgreich verläuft der Versuch der Rückkehr, wenn man 25 der Teile innerhalb des Zeitrahmens einsammelt. Hier verzichtet Olimar auf einen Abschied von den Pikmin, die verwundert zurückbleiben, während das Schiff im Himmel verschwindet. Den denkbar schlechtesten Ausgang der unfreiwil-

Die Umgebung ist ein Mikrokosmos wie aus dem Vorgarten. Shigeru Miyamoto ließ sich von seinem eigenen Fleckchen Land für das Design inspirieren.

Alles andere als entspannend: Olimar ist auf dem Weg in den Urlaub, als sein Raumschiff, die Dolphin, von Meteoriten erfasst und beschädigt wird.

ligen Planetenexkursion erlebt man, wenn man weniger als die 25 erforderlichen Teile bei Ablauf der Frist beisammenhat. Olimars Raumschiff zerbirst beim Versuch, den Planeten zu verlassen, der bewusstlose Held wird von den Pikmin aufgesammelt und zu einer Pikmin-Zwiebel getragen – der Ort, an dem neue Pikmin entstehen und wohin sich die Wesen nachts zurückziehen. Diese spuckt dann eine Art Olimar-Pikmin aus, komplett mit Blatt auf dem Kopf. Auf seinem Heimatplaneten hinterlässt Olimar Frau, Kind und Hund. Allerdings ist dieses schlechte Ende nur ein Gedankenspiel, denn die Fortsetzung Pikmin 2 basiert auf dem idealen Ausgang des Abenteuers, welches somit als „Kanon“ akzeptiert ist – also als fester Bestandteil der Story der Pikmin-Spiele. Die besten Spieler schaffen die Flucht vom Planeten übrigens innerhalb von nur sechs In-Game-Tagen!

Ein typischer Tag als Pikmin

In Grundzügen funktioniert das erste Pikmin sehr ähnlich wie die anderen beiden Teile. Ihr kontrolliert Olimar, beziehungsweise einen Astronauten, der wiederum den Pikmin Befehle erteilt. Mit drei Farbvarianten ist die Menge an Pikmin überschaubar, sie „funktionieren“ aber genauso wie in Pikmin 2 und Pikmin 3: Rote Pikmin sind gute Kämpfer, blaue Pikmin können unter Wasser atmen, gelbe Pikmin widerstehen Elektrizität. Nachwuchs erzeugt ihr, indem ihr Pikmin-Taler zu den Zwiebeln bringt – die bereits erwähnten Brut- und Rückzugsorte der Wichtel. Diese Taler wachsen an Blumen oder liegen in der Gegend herum. Für schwere Objekte benötigt ihr eine hohe Zahl Pikmin zum Tragen, und je größer die Feinde, desto stärker sollte eure Miniarmee sein, wenn ihr nicht mit empfindlichen Verlusten die Schlacht verlassen wollt. Je mehr Erfahrung die Pikmin haben, desto fähiger werden sie. Ihre Stufe lässt sich dabei leicht an ihrem Kopfschmuck erkennen: Die stärksten Exemplare tragen eine Blüte auf dem Haupt!

Die meiste Zeit in Pikmin verbringt ihr also damit, Objekte zu verschieben, Sperren zu entfernen, Käfer zu erlegen, die Umgebung zu erkunden und so alle Teile des Raumschiffs zu finden. In Wasser versunkene Ziele weist ihr den blauen Pikmin zu, wenn ihr Orte nicht erreicht, werft ihr Pikmin dorthin, um etwaige Gegenstände abzustauben. In seiner Einfachheit funktioniert Pikmin hervorragend und schafft den Balanceakt zwischen zu niedrigem und zu hohem Anspruch – Letzterer zeichnet einen großen Teil von Echtzeitstrategiespielen aus. Ein Versus-Modus, quasi Genrestandard, ist in Pikmin nicht zu finden, auch von einem Koop-Part keine Spur. Beides kam erst mit folgenden Serienteilen ins Spiel. Das erste Pikmin wurde übrigens für die Folgekonsole Wii neu aufgelegt, mit dem Zusatztitel „New Play Control“, ausgelegt auf eine Kontrolle mit der Wiimote. Diese Variante des Titels könnt ihr nach wie vor für etwa 20 Euro als Download kaufen und auf der Wii oder Wii U genießen. Eine Umsetzung aller drei Hauptserienteile bleibt der Switch-Gemeinde zwar bislang verwehrt, aber beim Blättern dürfte euch sicher schon die Vorschau auf das Remake des dritten Teils aufgefallen sein. Bleibt zu hoffen, dass dieser nicht das letzte ist, was wir von den Pikmin auf unserer Erde gesehen haben! ■ **Katharina Pache**

In dieser rostigen Dose liegen Bomben. Mit deren Hilfe – und natürlich die der Pikmin – sprengt ihr versperrte Areale auf und findet eventuell ein Raumschiffteil.

MEINUNG
Katharina Pache

Auf dem Gamecube gab es viele tolle Spiele – Pikmin ist eines davon.

Aus irgendeinem Grund betrachte ich meine Gamecube-Zeit mit besonders verklärten Augen. Vielleicht war ich da am empfänglichsten für die Spiele? Ich weiß es nicht! Aber wenn der Name der Konsole fällt, denke ich sofort an Luigi's Mansion, Resident Evil (ja, die Umsetzung war klasse) und eben an Pikmin. Gut, dass ich damals noch weniger Ahnung hatte, welche Art Spiele mir gefällt und welche nicht, so habe ich den kleinen Kerlchen recht unvoreingenommen eine Chance gegeben und wurde nicht enttäuscht. Während mich die Zeitmechanik in The Legend of Zelda: Majora's Mask irgendwie genervt hatte, motivierte mich die Deadline in Pikmin zu taktischen Höchstleistungen. Und genau das mag ich auch heute noch an der Reihe, weshalb ich sehr vom angekündigten Remake des dritten Teils angetan bin. Mir ist klar, dass wegen des Genres und dem Fehlen von Nintendo-Charakterköpfen wie Mario die Pikmin vermutlich nie so populär sein werden wie andere Marken. Aber das ist okay, solange das nicht bedeutet, dass die Reihe eingemottet wird! Wie wäre es, Nintendo, nächstes Jahr dann Pikmin 4? Bitte bitte!

Dieser Karton versperrt den Weg. Wie viele Pikmin wir wohl benötigen, um ihn zu verschieben? Ein Blick auf die Oberseite reicht aus! Fast alle Gegenstände zeigen auf einen Blick an, wie viel Arbeitskraft investiert werden muss.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 10/2000

Vor 20 Jahren berichteten wir ausführlich über Nintendos Zauberwürfel, den Gamecube. Die damals neue Konsolengeneration von Big N sollte im Juli 2001 zunächst in Japan erscheinen, bevor das Gerät seinen Weg in europäische Wohnzimmer fand. Das Aussehen der damals neuen Daddelkiste wurde auf der Space World 2000, einer Nintendo-eigenen Veranstaltung, vorgestellt. Preis und Veröffentlichungsdatum für den europäischen Raum waren noch nicht bekannt. Wir vermuteten, dass die damals brandneue Konsole zur Weihnachtszeit 2001 erscheinen würde. Schlussendlich wurde die Konsole doch erst im Mai 2002 auf den Markt gebracht. Ladezeiten sollten durch den 40-MB-Hauptspeicher-RAM reduziert werden. Statt zur klassischen DVD zu greifen, nutzte der Gamecube besonders kleine Discs mit einem Durchmesser von acht Zentimetern und einer Speichergröße von 1,5 Gigabyte. Die Nutzung der Mini-DVD hatte praktische Gründe für Nintendo. Das Erstellen von Raubkopien sollte erschwert werden, da nur eine Firma die Lizenz für die Mini-DVD hatte, welche einen für damalige Verhältnisse effizienten Kopierschutz vorweisen konnte. Neuerungen gab es auch beim Controller. Im Vergleich zum Vorgänger wurden die C-Tasten gegen einen Analog-Control-Stick ersetzt. Auch wurde die Rumble-Funktion standardmäßig in den Controller integriert. 20 Jahre später wissen wir, dass der Gamecube kommerziell gesehen nicht mit der Konkurrenz von Sony und Microsoft mithalten konnte. Viel wichtiger ist aber, dass der Würfel auch heute noch unter Fans extrem beliebt ist.

GAMECUBE

GAMECUBE-DISC

GAMECUBE-CONTROLLER

AUSGABE 10/2010

Vor zehn Jahren haben wir Metroid: Other M für die Wii getestet. Das Spiel überzeugte insbesondere durch seine mitreißende und durchdachte Story. Die Geschichte siedelt zwischen Super Metroid und Metroid Fusion an. Nachdem Samus Aran ihre Erzrivalin Mother Brain getötet hat, wobei das Baby-Metroid ebenfalls umkam, wacht sie geschwächt vom Kampf auf einer Krankenstation auf. Ausruhen kann sie sich nicht, denn sie erreicht ein Hilferuf aus einer Forschungsstation im Weltall. Sie muss feststellen, dass es dort nicht mit rechten Dingen zugeht. Das typische Metroid-Flair kam auch bei unseren Testern rüber, es gab wieder viel zu entdecken und die Gegner überzeugten durch ihre Vielfalt. Negativ fielen insbesondere die teils unschönen Texturen und Tücken in der Steuerung auf. Kontrolliert wird Samus Aran durch die quer gehaltene Wii-Fernbedienung. Um die Feinde in der Ego-Perspektive zu eliminieren, muss die Fernbedienung wieder gerade auf den Bildschirm zeigen. Das bringt am Anfang einige Schwierigkeiten mit sich, da sich Samus dann nicht mehr bewegt. Munition und Lebensenergie-Kugeln müssen nicht mehr eingesammelt werden, vielmehr drückt man im senkrechten Zustand der Fernbedienung den A-Knopf, um den Raketenvorrat und die Energie wieder aufzuladen. Obwohl Metroid: Other M zu einem der umstrittensten Teile der Metroid-Reihe gehört, erhielt das Spiel bei uns eine Wertung von 91 Punkten. Derweil dürfen Metroid-Fans aktuell weiterhin gespannt sein, denn Metroid Prime 4 befindet sich nach einigem Hin und Her in der Entwicklung. Ein Release-Datum ist nicht bekannt.

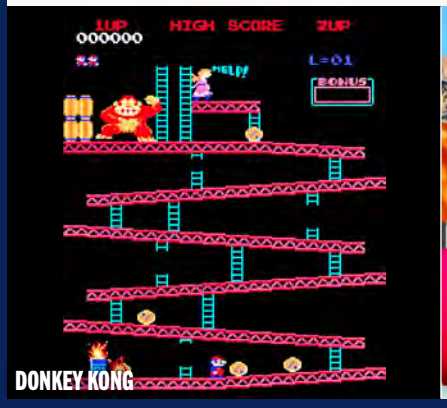
METROID: OTHER M

METROID: OTHER M

METROID: OTHER M

AUSGABE 10/2015

In der Ausgabe 10 aus dem Jahr 2015 feierten wir das 30-jährige Jubiläum des vermutlich bekanntesten Klempners der Welt, der Jump&Run-Klassiker Super Mario Bros. erschien 1985. Damals überzeugte das Spiel durch seine (für 1985) herausragende Grafik und das innovative Spielkonzept. Ein halbes Jahr später erschien dann der zweite Teil in Japan. Erst acht Jahre später wurde ddieser für die westlichen Spieler veröffentlicht! In Japan erschien der dritte Teil der Reihe 1988, der Rest der Welt musste sich zwei bis drei Jahre länger gedulden. Auch auf dem Game Boy konnte Mario mit Super Mario Land die Herzen der Spieler höherschlagen lassen. Doch auch die stationären Konsolen wurden nicht außer Acht gelassen. Der SNES bekam mit Super Mario World einen der bis dato optisch schönsten Titel der Super-Mario-Reihe. Mit dem Generationenwechsel der Konsolen wechselte der Klempner in Super Mario 64 von 2D auf 3D. Nach dem Höhepunkt seiner Karriere stürzte Mario in ein tiefes Loch. Nach dem Flop der Erweiterung N64DD und den vergleichsweise verhaltenen Verkaufszahlen von Super Mario Sunshine auf dem Gamecube konnte Nintendo erst wieder mit New Super Mario Bros. auf dem Nintendo DS überzeugen. Auch Super Mario Galaxy für die Wii wurde erfolgreich. Nur auf der Wii U hatte Mario es (wie Nintendo selbst) ziemlich schwer, aber die Neuauflage des Wii-U-Spiels New Super Mario Bros. U. Deluxe auf der Switch kam dafür ziemlich gut an. Nun bleubt also abzuwarten, was die nächsten Jahre für den Italiener bringen werden!



DONKEY KONG

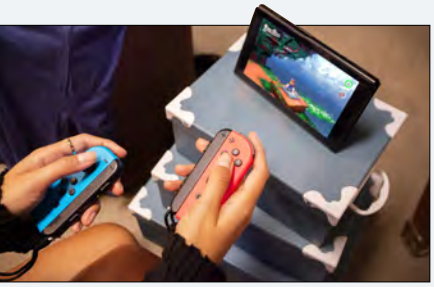
SUPER MARIO 64

SUPER MARIO SUNSHINE

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

DER MEGAERFOLG SWITCH



Niemand kann die Switch aufhalten! Dieser Eindruck entsteht zumindest immer öfter bei jeder weiteren Präsentation von Nintendos aktuellen Geschäftszahlen.

Nintendo hat, wie alle drei Monate, mal wieder die jüngsten Geschäftszahlen der Weltöffentlichkeit präsentiert, und wie immer war das nicht nur interessant, sondern gab auch Anlass, etwas über das aktuelle Nintendo nachzudenken. Als die Switch vor über drei Jahren auf den Markt kam, war das Unternehmen in einer wirklich ungünstigen Situation, immerhin war die Vorgängerkonsole Wii U grandios gefloppt. Wenigstens der 3DS lief ganz gut, wobei auch der zunächst mit Startschwierigkeiten zu kämpfen hatte. Als dann schließlich im März 2017 die Switch auf den Markt kam, herrschten trotz regem Interesse an der Hybridkonsole weiterhin zunächst noch Unsicherheit und Ungewissheit. Auch bei Nintendo selbst, betonte man in dieser Zeit doch immer wieder, dass die Switch in erster Linie eine Heimkonsole sei und der 3DS noch lange nicht tot. Mittlerweile haben die Japaner eine dedizierte Handheld-Sparte nicht mehr nötig.

Niemand kann die Switch aufhalten

Denn: Die Switch ist ein riesiger Erfolg! Handhelds mal beiseite, ist die Konsole derzeit auf dem zweiten Platz der meistverkauften Nintendo-Daddelkisten. Nur noch die Wii liegt vor der Switch. Ob die Hybridkonsole auch noch die 100 Millionen knackt? Schwierig, aber nicht völlig unmöglich. Dafür müsste Nintendo zwar so langsam mal wieder aus der Reserve kommen und große neue Titel für die Switch ankündigen und vor allem auch veröffentlichen, aber das ist nochmal ein Thema für sich. Beeindruckend ist der Switch-Erfolg schon jetzt allemal, gerade in der heutigen Zeit, wo die Konsole nicht nur mit anderen Konsolen, sondern auch mit Smartphones, Tablets und Co. konkurrieren muss.

Euer Johannes

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Danke, danke, danke für eure Werke und Gratulation an die drei Gewinner von Story of Seasons: Friends of Mineral Town: Florentine, Dexter und Benjamin! Auch die Nachzügler des letzten Wettbewerbs wurden nun verewigt. Und jetzt ganz fix, weil wenig Platz: Das nächste Thema lautet diesmal ganz schlicht „Eure liebste Anime-Figur", passend dazu gibt es das Spiel Fairy Tail auf Switch zu gewinnen. Einsendeschluss ist **Sonntag, der 04. Oktober 2020**. Fotos eurer Bilder schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Viel Spaß!

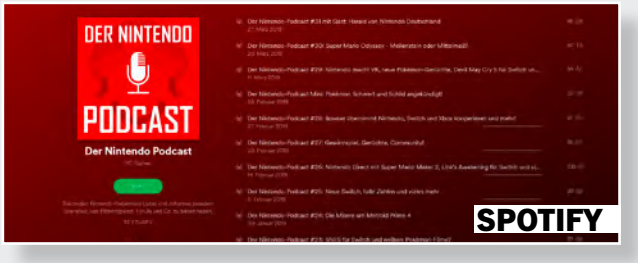
Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

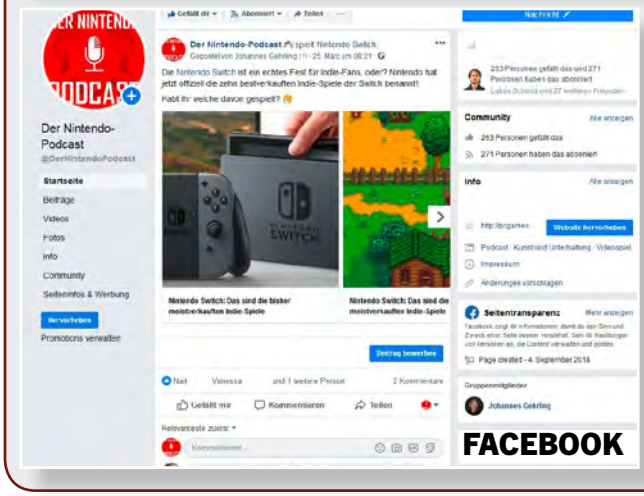
JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Immer topaktuelle News in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele und interessante Gäste erwarten euch regelmäßig. Und noch so viel mehr!

Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Was passiert gerade sonst so in der spannenden Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: **Der Nintendo-Podcast!** In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas, gelegentlich unterstützt durch Katha, die spannendsten Nintendo-News, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen um Switch, 3DS und Co. Manchmal erwartet euch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Spiel. Weil uns zudem die Community, also die Hörerinnen und Hörer, ganz besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns immer auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch zu sagen habt. Ihr findet **Der Nintendo-Podcast** auf allen populären Plattformen. Und das Beste: Alle Folgen des Podcasts sind völlig kostenlos verfügbar!





Alle Infos im Überblick:

- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - Die neue Folge gibt es immer am Mittwoch um 15 Uhr.
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!
- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - Apple Podcasts, Spotify, Google Podcasts, Youtube, Pocket Casts, Stitcher, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere
- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf Youtube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de
- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)
  - Spezialausgaben, zum Beispiel Folge #75 (Nintendo-Quiz)
- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!

Hach ja, damals …

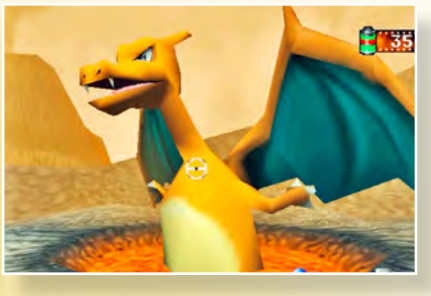
Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen aus seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

JOHANNES: Liebe Nostalgie-Freunde und Retro-Fans, geschätzte Genießer dieser wunderbaren Rubrik, diesmal fasse ich mich eingangs erstaunlich kurz und verzichte an dieser Stelle auf eine sich über mehrere Zeilen erstreckende Begrüßung. Und auch zwischen den heutigen beiden Beiträgen melde ich mich diesmal gar nicht zu Wort. Aus einem ganz einfachen Grund: Nur so bleibt genug Platz für eure heutigen Retro-Erinnerungen! Zunächst schwelt diesmal Bernhard in wohligen Erinnerungen an seine Kindheit in den 1990er-Jahren, als man Konsolen mitsamt Spielen noch in Videotheken oder auch Mediatheken ausleihen konnte. Ein Konzept, an das auch ich mich noch gut erinnern kann. Danach sinniert Raphael ausführlich über seine lebenslange Verbundenheit mit den verschiedenen Spin-offs der Pokémon-Serie, also (unter anderem) Pokémon Stadium und Pokémon Snap. Ebenfalls ein Thema, das ich aus meiner eigenen Erfahrung heraus besonders gut nachvollziehen kann. Damit soll es diesen Monat auch schon genug meiner Worte an dieser Stelle sein. Bleibt nur noch zu sagen: Viel Spaß mit den spannenden heutigen Beiträgen und bis zum nächsten Mal – Bühne frei für Bernhard und Raphael!

Hallo Johannes,
deinem Aufruf in einer früheren N-ZONE-Ausgabe folgend will ich gerne einmal wieder einen kleinen Beitrag leisten. Meine Retro-Erinnerungen führen diesmal zurück bis ins Spätjahr 1992, als das Super Nintendo brandneu war. In meiner Straße waren ein paar andere Kids, die bereits mit Game Boy, Atari VCS 2600 oder dem Commodore C64 ausgestattet waren. Ein SNES hatte zu dieser Zeit noch niemand. Es gab aber einen Spieleladen in einer nahegelegenen Stadt, der ähnlich einer Videothek verschiedene Plattformen kostenpflichtig verlieh. So kam es, dass wir abwechselnd immer Samstagmorgens bei Ladenöffnung bis zum darauffolgenden Montagabend zum Ladenschluss eine solche Konsole mit zwei Controllern und ein oder zwei Spielen für 20 DM ausgeliehen haben. Der Sonntag war praktisch kostenlos, da der Laden hier geschlossen war. Am meisten gespielt wurde dabei wohl Street Fighter 2 (der Verlierer musste jeweils abgeben, der Gewinner durfte am Pad bleiben), aber auch Super Double Dragon (US-Version mit Adapter) und andere Multiplayer-Perlen aus dieser Zeit sind mir in guter Erinnerung geblieben. Faszinierend war für uns als Grundschüler auch die Auswahl an Spielen im Store, der auch US- und Japan-Importe im Sortiment hatte – die Auswahl fiel praktisch immer nach der Gestaltung der Artworks der Verpackungen aus. Schon im Jahr darauf, nach der ersten Preissenkung auf 299 DM (inklusive Super Mario World), habe ich mir ein eigenes SNES gekauft – nach dem Game Boy meine zweite eigene Konsole. Diese Spiele-Läden waren wohl auch eine klassische Erscheinung der 90er – eine, an die wahrscheinlich nicht nur ich gerne zurückdenke! In diesem Sinne, nostalgische Grüße,

Bernhard

Hallo an alle,
an dieser Stelle möchte ich (inspiriert von Katharinas Retro-Kolumne zu Pokémon Stadium in Ausgabe 4/20 der N-ZONE) von meinen Erlebnissen mit Spin-offs der Pokémon-Reihe berichten, die zumindest zum Teil immer ein wenig im Schatten der Main-Series-Games stehen, denen aber ein besonderer Platz in meinem Herzen und sicher auch im Herzen vieler anderer Leser gehört. Meine persönliche Geschichte mit Pokémon-Games beginnt im Jahr 2000 mit Pokémon Stadium. Ich kannte damals schon den Anime, war auf dem Schulhof meiner Grundschule an allerlei Fachsimpeleien zu Pokémon beteiligt, hatte ein paar Trading-Cards und Sticker, aber tatsächlich nie ein eigenes Pokémon-Game besessen. Dies änderte sich an meinem elften Geburtstag. Ich war so unglaublich stolz, Pokémon Stadium als Erster aus meinem Freundeskreis zu besitzen! Auf dem Schulhof bekam ich gleich gute Tipps, wie man ein schier unschlagbares Team zusammenstellen kann. Ich erinnere mich heute nur noch daran, dass mir Arktos sehr ans Herz gelegt wurde. Von diesem Pokémon hatte ich aber noch nie gehört, da es zu diesem Zeitpunkt im Anime noch nicht aufgetreten war. Ich weiß noch, dass ich mich auf dem Schulhof wunderte, dass der Bösewicht aus Tabaluga (ein Schneemann namens Arktos) in einem Pokémon-Spiel auftauchen sollte. Zuhause bemerkte ich natürlich schnell beim Scrollen durch die Liste der leihbaren Pokémon, dass Arktos mitnichten ein dicklicher Schneemann, sondern vielmehr ein majestätischer Eisvogel war, der von da an oft ein Teil meines Teams war, obwohl ich persönlich Zapdos noch mehr mochte. Ich erinnere mich an monatelange, stundenlange Sessions mit Pokémon Stadium, die ich alleine oder mit einem Kumpel verbrachte, bis ich schließlich Mewtu gegenüberstand und das New Game Plus freischaltete, was man natürlich damals noch nicht so nannte. Nachdem ich dann (endlich!) auch die Pokémon-Spiele der ersten und zweiten Generation für den Game Boy nachholte beziehungsweise entdeckte, war ich vollends im Pokémon-Fieber gefangen. Anime, Kinofilm, Sticker, Flaschendeckel, Murmeln, Stofftiere, Schlüsselanhänger … alles musste gesehen und gesammelt werden, soweit mein Geld (oder besser: die



Spendierfreudigkeit meiner Eltern) reichte. In dieser Zeit fanden auch weitere Spin-offs ihren Weg in meine Sammlung. Hierunter war ein weiteres Spiel für das Nintendo 64: Pokémon Puzzle League. Ich mochte Tetris, es war ein Pokémon-Game, was konnte schiefgehen?! Tatsächlich liebte ich auch dieses Spiel heiß und innig und verbrachte Stunden alleine oder mit (nun einem anderen) Kumpel in Professor Eichs Labor, um die Rätsel dort zu lösen oder wir fochten epische Kämpfe gegen die KI aus.

Zwei andere „Spiele“, die wohl heute weit weniger Menschen bekannt sein dürften, nannte ich damals aber auch mein Eigen: Die Druckstudios Rot und Blau für den PC. Im Grunde waren das gar keine Spiele, sondern es ging nur darum, Bilder von Pokémon auf einem Blatt anzuordnen, einen Hintergrund auszuwählen und mit einem Text zu versehen. Trotz dieses simplen Prinzips war ich völlig begeistert davon, selbst kleine Poster zu entwerfen und dann an meiner Zimmertür aufzuhängen, nur um sie einige Tage später durch ein anderes, neues Poster zu ersetzen. Ein großer Künstler oder IT-Experte bin ich dadurch zwar nicht geworden, aber ich habe dennoch einiges über Bildkomposition und den Umgang mit Computerprogrammen gelernt – vielleicht mehr, als mit irgendeiner Lernsoftware möglich gewesen wäre. Pokémon Channel und Pokémon Colosseum waren dann vorerst die letzten Spin-offs, die ich in meine Sammlung einreihte. Über Pokémon Channel und sein doch arg bescheidenes Gameplay hüllen wir hier mal den Mantel des Schweigens, aber Pokémon Colosseum machte mir damals eine Menge Spaß. Ich erinnere mich noch, wie ich bei der Namensauswahl der weiblichen Begleitung des Protagonisten den Namen meines damaligen Teenie-Schwarms gab. Hieran zeigt sich schon, dass die Pubertät damals zugeschlagen hatte und wie so viele war ich danach der Meinung, dass ich nun zu alt und cool für Pokémon sei und kehrte dem Franchise für einige Jahre den Rücken. Erst während meines Studiums näherte ich mich mit zunächst verschämten Durchspielsessions der ersten Generation der Main-Series-Games über die Weihnachtstage wieder etwas an und fand dann heraus, dass ein beträchtlicher Teil meines neuen, an der Uni gewonnenen Freundeskreises ebenfalls die Erinnerungen an die alten Pokémon-Spiele in Ehren hielt. Mit neuen Partnern für Gespräche über und das gemeinsame Schwärmen in nostalgischen Erinnerungen an Pokémon war mein Interesse neu entfacht und 2014 sprang ich über meinen Schatten und kaufte mir einen Nintendo 2DS sowie Pokémon Y – mein erstes Nintendo-Gerät seit dem Gamecube. Und was soll ich sagen? Ich liebte Pokémon Y vom ersten Moment an. Da es hier aber nicht um die Main-Series-Games, sondern um die Spin-offs gehen soll, hebe ich mir diese Erinnerungen an dieser Stelle lieber für einen späteren Brief an euch auf.

Meine neu entdeckte Liebe für Pokémon und die mittlerweile stark gefallenen Preise für gebrauchte Gameboy- und N64-Spiele erlaubten mir in den nachfolgenden Jahren, einige von mir noch ungespielte Perlen aus dem Pokémon-Universum nachzuholen. Zu nennen ist hier vor allem das Pokémon Trading Card Game für den Game Boy, welches ich für fünf Euro bei einem lokalen Second-Hand-Laden fand. Als Kind hatte ich zwar ein paar wenige Trading Cards besessen, aber nie wirklich mit diesen Karten gespielt. Jetzt aber, als Erwachsener, fuchste ich mich in das zum Glück nicht sehr komplexe Regelwerk ein und marschierte in Rekordtempo durch die Kampagne und verbrachte im Anschluss viele weitere Stunden damit, mein Deck zu optimieren, weitere Karten freizuspielen und immer wieder gegen die stärksten Gegner des Spiels anzutreten, um mich mit ihnen zu messen. Da mir das Spiel so viel Spaß machte und ich meinen Spielstand nicht löschen, aber dennoch das Abenteuer noch einmal von vorne erleben wollte, besorgte ich mir das Trading Card Game später auch noch aus dem eShop des 2DS und spielte es – diesmal mit einem veränderten Deck und nur einigen meiner Favoriten (Tauros und Kangama sind meine Tipps an alle Spieler) – nochmals durch. Auch Pokémon Snap für das N64 kaufte ich nach und kämpfte mich trotz ausgeprägter Motion Sickness durch dieses wunderbare Spiel hindurch. Auch wenn ich es aufgrund der Ego-Perspektive nicht so genießen konnte wie andere, so würde ich mich unglaublich über einen zweiten Teil für die Switch freuen, da diese Konsole mit den Joy-Cons ja wie gemacht dafür wäre. Ein weiteres Spiel, welches ich günstig erstand, ist Pokémon Pinball, das mir ebenfalls äußerst gut gefällt, auch wenn mir wohl etwas das Geschick für exorbitant hohe Highscores fehlt. Und Pokémon Puzzle Challenge erstand ich (wie das Trading Card Game) im eShop des 2DS und liebe es so, wie ich einst Pokémon Puzzle League liebte. Wie ihr seht, begleiten mich die Pokémon-Spin-offs nun schon über viele Jahre und auch heute noch kann ich mich an ihnen erfreuen. Da meine Switch mir aktuell noch zu wertvoll ist, um sie auf Reisen mit zu nehmen (bin da eher von der besorgten Sorte), wird mein ansonsten leider etwas vor sich hin staubender 2DS, den ja auch ihr als Teil der 3DS-Familie (ebenfalls in Ausgabe 4/20) bereits in den Ruhestand verabschiedet habt, hervorgekramt und dann läuft es im Zug oder als Beifahrer immer gleich ab: Erstmal eine Runde im Pokémon Trading Card Game am Duellsimulator von Dr. Mason verbringen und dann wieder mal versuchen, bei Pokémon Puzzle Challenge die Arenen endlich einmal ohne Continue auf Hard zu schaffen. Damit geht auch die langweiligste Reise wie im Flug vorüber. Pokémon Stadium wiederum hat ein sehr guter Freund, der mittlerweile leider über 250 Kilometer von mir entfernt lebt und der eigentlich gar kein so großer Poké-Fan ist, erst letztes Jahr erstanden, damit wir es in der Woche, die ich jedes Jahr einmal zu ihm und seiner Verlobten zu Besuch komme, gemeinsam zocken können. Nicht nur, aber auch deswegen freue ich mich schon auf meinen nächsten Besuch im Herbst, denn so viel wir auch beim letzten Mal gezockt haben: Mewtu haben wir noch nicht gesehen, aber das wird schon noch passieren und ich freue mich jetzt schon auf diesen Moment. Das ist für mich die Magie der Pokémon-Spin-offs. Mögen sie auch in Zukunft zahlreich und voller Liebe sein und für neue schöne Erinnerungen sorgen! Viele Grüße,

Raphael Döhn

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name eventuell in einer der kommenden N-ZONE-Ausgaben abgedruckt wird.

SUPER MARIO MAKER 2
NEUE LESER-LEVELS!

Schaffe, schaffe, Levels baue: Super Mario Maker 2 ist erschienen und wir laden euch ein, eure Levels mit uns und der N-ZONE-Community zu teilen!

Die Leser-Levels in Super Mario Maker 2 gehen in eine weitere Runde! Wie schon in der letzten N-ZONE-Ausgabe teilt sich diese Rubrik diesmal wieder die Interaktiv-Seite mit Kathas noch immer junger Community-Rubrik zu Animal Crossing: New Horizons. Doch selbstredend sollen eure Level-Kreationen deswegen natürlich nicht zu kurz kommen und wie immer einen wohlverdienten Platz an dieser Stelle erhalten! Wollt ihr eure eigenen IDs hier erblicken, schickt sie uns ganz einfach per E-Mail an johannes.gehrling@computec.de mit dem Betreff „Mario Maker“ und in einer der nächsten N-ZONE-Ausgaben findet ihr sie dann hier. Thema, Stil, Art und alles andere ist völlig euch überlassen. Wir freuen uns über alle eure Kreationen und wollen auch die N-ZONE-Leserinnen und -Leser gerne daran teilhaben lassen – und nur darum geht es hier! Schickt uns gerne so viele IDs, wie ihr wollt, einschließlich eurer Baumeister-IDs. Pro Heft beschränken wir uns beim Abdrucken dann auf maximal drei IDs einer einzigen Person.

Die neuen Leser-Levels!

Im letzten Monat haben wir erneut einige tolle Beiträge von euch erhalten, schon einmal allerliebsten Dank dafür! Bei den Leser-Levels auf dieser Seite handelt es sich um Einsendungen der N-ZONE-Leserschaft wie auch um Beiträge unserer Podcast-Community. Alle Infos zu „Der Nintendo-Podcast“ mit Katha, Johannes und Lukas findet ihr in diesem Heft, wenn ihr genau zweimal zurückblättert. Nun aber wollen wir zum Wichtigsten kommen und eure Kreationen gebührend feiern und euch den ohne Frage sehr wohlverdienten Ruhm sowie die Begeisterung und Anerkennung der N-ZONE-Leserinnen und -Leser zuteilwerden lassen. Hier sind weitere eurer Level-IDs aus Super Mario Maker 2:

René Fischermann:
- KBK-KSQ-3XG
- 60W-F1M-1YG
- X9Q-H78-DFF

Jorne:
- 68D-042-H1H

Patrick Z.:
- QTL-STK-D5G
- JJ5-T61-82G
- KQ7-0LX-W9G

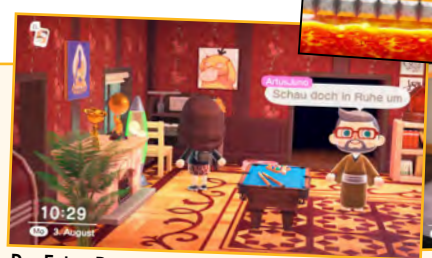
Vielen Dank an alle Bauherren und -damen, hoffentlich findet ihr auf diesem Wege viele neue Spieler eurer eingereichten Levels und Fans eurer Kreationen. Tipp: In Super Mario Maker 2 könnt ihr einen Baumeister abonnieren, dann verpasst ihr keine Levels des Spielers mehr. Schickt uns weiterhin fleißig eure Level-IDs, auch in den nächsten Ausgaben drucken wir an dieser Stelle wieder einige davon ab.

Viel Spaß beim Bauen und Spielen!

Welcome to Animal Crossing: New Horizons COMMUNITY

An dieser Stelle stellen wir die Inseln unserer Leser vor – so lebt die Community in Animal Crossing!

Herzlich willkommen auf Tanatuk, der idyllischen Heimat von Joachim. Beim Naturfreund kommen Blumenfreunde voll auf ihre Kosten – Tanatuk ist eine der schönsten Inseln im Natur-Design, die wir je gesehen haben! Aber an Annehmlichkeiten fehlt es natürlich auch nicht – wie wäre es mit einem Bad im Whirlpool am Strand?
Ihr wollt Besuch bekommen und eure Insel präsentieren? Oder möchtet ihr Fotos eurer virtuellen Heimat schicken? Dann sendet eine Mail mit dem Betreff „Animal Crossing Inseltour“ an katharina.pache@computec.de. Wir machen dann einen Termin für den Besuch aus. Danke auch an die anderen Teilnehmer – eure Inseln stehen in den nächsten Ausgaben im Scheinwerferlicht!

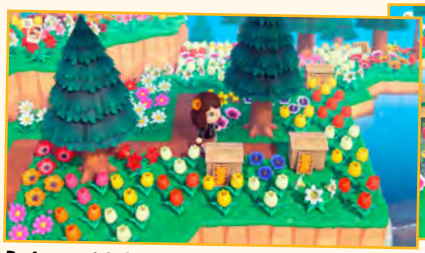


Das Enton-Portrait im Wohnzimmer fällt sofort auf!

Toll für hungrige Gäste: ein echtes Festmahl!

Ommm! Der Meditationsraum strahlt Ruhe aus.

Auf Tanatuk kann man stilvoll heiraten!



Da freuen sich die Bienen: ein echtes Blumenmeer!

Wer wohl im Sarkophag auf dem Friedhof liegt?

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Nachdem das Cover-Raten der Ausgabe 08/2020 nur zu extrem wenigen Einsendungen führte, sah es im vergangenen Monat schon wieder ganz anders aus. Diesmal landeten wieder deutlich mehr Cover-Raten-Teilnahmen im Postfach von Johannes. Doch welches Spiel war eigentlich gesucht? Nun, das feuerspeiende Glurak war offensichtlich gut zu erkennen und ein deutlicher Hinweis. Es konnte natürlich nur ein Game aus der Blütezeit des ersten großen Pokémon-Hypes um die Jahrtausendwende sein. Und welche Nintendo-Heimkonsole war damals gerade aktuell? Genau, das Nintendo 64. Was schlussfolgern wir also? Natürlich haben wir Pokémon Stadium fürs N64 gesucht! **Markus Peschl** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Markus** haben das Cover außerdem richtig erkannt:

Könnt ihr den Ausschnitt erkennen?

Florian Fischer, Dominik Walser, Andi Hammerl, Marc-Philip Junge, Jasmin P., Patrick Stendel, Katrin Vogel, Jürgen Fröhlich, Michael Hördt, Muki, Oliver Schütte, Florian Blüm, Raphael Blessau, Pierre Müller, Stefan Stelzer, Angelina Subeska, Sven Saupe, Andreas Walluschnig, Thorben Pignolo, Werner Linzmeier, Christian Enzesberger, Dexter Schlossnagel, Christoph Gratzer, Elvis Allert, Amir-Oliver Tabba, Philipp Graf, Susanne Ogorek, Nils Bülter, Mads, Raphael Döhn, Johannes Albers, Dennis Walytek, Patrick Ebnöther, Pascal Fesenbeck, Julian Selinger, Marcel Schichtel, René Fischermann, Jan Juchem, Giuliano Lassandro, Elias Neuberger, David Jager, Lea-Mailin Werner, Anna Sossau, Angela Schloßnagel, Oliver Kühnel, Anett Kühnel, Christian Schramm und Julia Drafz.S

Schickt uns eure Antwort bis zum **04. Oktober 2020** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter, der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 09/2020 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Wirklich viele Fehler habt ihr uns im vergangenen Monat nicht mitgeteilt – sehr schön! Also zumindest, wenn das heißt, wir haben nur wenige Fehler gemacht. Vielleicht hatte ihr auch nur einfach keine Lust, uns hinzuweisen. Wie dem auch sei, Patzer Numero Uno befinde sich auf Seite 7 beim N-ZONE-Steckbrief #60 zu Larry Koopa. Bei „besondere Eigenschaften“ wird er dort als „der jüngste der Koopaling“ bezeichnet, wobei der Plural korrekterweise „Koopalinge“ lautet. Danke an Andi Hammerl fürs Hinweisen!

• Einen weiteren Fehler gibt es im gleichen Steckbrief beim Punkt „Trivia“. Die Rennstrecke Discodrom aus Mario Kart 8 (Deluxe) wird hier fälschlicherweise als „Disco Droom“ bezeichnet. Wie genau dieser Patzer Mario-Kart-Hardcorefan Johannes passieren konnte, ist unklar. Sicher ist aber: Sowohl Dexter Schloßnagel als auch Sebastian Scheibl haben den Fehler bemerkt – vielen Dank!

Die Ehre der Bockmistmütze hat mal wieder Johannes.

• Wir bleiben auf Seite 7, wandern aber nun weiter nach oben zur News „Neues Switch-Spiel vorgestellt“, wo es um Bakugan: Champions of Vestroia geht. Wie unser treuer Leser Andi Hammerl sehr richtig bemerkt hat, ist hier im Fließtext die Rede von „das Action-Rollenspiele“, also ein falscher Plural, es müsste natürlich einfach Action-Rollenspiel heißen. Erneut Dankeschön für die Aufmerksamkeit, lieber Andi!

• Wir springen exakt 50 Seiten weiter zum Test von Crysis Remastered von Felix. Dem ist im Fließtext ein kleiner Patzer unterlaufen, der aus dem Wort „Umgebung“ (das wäre richtig gewesen) das irgendwie witzig klingende „Umbegung“ (das hat er wirklich geschrieben) macht. Und nochmals geht der Dank an Andi Hammerl – du bist wirklich ganz besonders aufmerksam!

• Und zum Abschluss nochmal ein Fehler, den – man höre und staune – ebenfalls der gute Andi Hammerl entdeckt hat, was für eine Bockmist-Leistung! Zu finden ist der Ausrutscher auf Seite 61 beim Test von Void Terrarium aus der Feder von (mittlerweile Ex-)Praktikant Aleksandar Mitrevski. Bei den Pro/Contra-Punkten am Ende seines Tests spricht er von „dGrafik“. Korrekt wäre natürlich einfach nur Grafik gewesen. Kann passieren!

Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Sybille Klopsch hat sich zum wiederholten Male bei uns gemeldet und präsentiert ihre jüngsten Kunstwerke. Wirklich einfach wunderschön anzuschauen, oder? Respekt, liebe Sybille!

EMOTE-KUNST

Hallo liebe N-ZONE!

Ich wollte mich mal an die liebe Redaktion wenden und mich dafür bedanken, dass ihr immer fleißig das Magazin rausbringt und dass ich in der Vergangenheit hier schon öfters erwähnt wurde. Also: vielen lieben Dank, macht weiter so! In früheren Ausgaben habe ich immer eher mit handgefertigten Figuren, Custom-Amiibo und Ähnlichem hier gestanden, aber jetzt habe ich meine Kunstform geändert und mich für etwas Neues entschieden. Ich mache immer noch gerne Modelagen, kleine Figuren und Custom-Amiibo, aber nur noch auf Anfrage. Wer also gerne eine Toadette aus einem Toad gezaubert haben möchte, hier ist die richtige Anlaufstelle. Aber wie erwähnt, habe ich meinen Fokus jetzt auf etwas anderes gelegt. Seit August 2019 führe ich ein Kleingewerbe und erstelle alle Arten von digitalen Illustrationen und Grafiken, vorrangig Emotes für Twitch-Streamer. Und da man sich dort auch immer sehr kreativ ausleben kann, habe ich wohl vereint, was ich immer vereinen wollte: Ein bisschen was dazuverdienen und mein Hobby. Ich zeichne jetzt natürlich nicht tonnenweise Emotes, so groß ist mein Kundenstamm (noch) nicht. Aber eine kleine Reihe an sehr netten Streamern arbeitet bereits mit mir zusammen und erfreut sich an personalisierten Bildern und Kunstwerken.

Da ich ein sehr, sehr großer Zelda-Fan bin, habe ich meinen eigenen Twitch-Kanal ein wenig auf diese Reihe hin abgestimmt. So gibt es als Treueabzeichen einige Begleiter/innen von Link aus jeder Epoche zu sehen und einige Zelda-Charaktere als Sticker findet man bei mir auch. Ich hoffe, dass meine Bilder ein wenig die Leute hier inspirieren, mehr zu zeichnen, sich mehr zu trauen und damit vielleicht sogar etwas dazuzuverdienen. Machbar ist alles, man muss nur damit beginnen. Und dafür, dass ich das letzte Mal vor über acht Jahren auf Papier gezeichnet habe, finde ich, dass ich mich in den letzten zwei Jahren sehr verbessert habe und wirklich stolz auf mich sein kann. Macht's gut, eure

Sybille Klopsch alias miss akii

Von Skylanders über Disney Infinity bis hin zu Lego Dimensions: In seinem Beitrag erklärt Ralf Simon das Phänomen der Toys-to-Life-Spiele. Spannend!

N-ZONE: Hallo liebe Sybille und herzlichen Dank für deinen Beitrag und die wunderschönen Zeichnungen, die du gleich mitlieferst. Wie du schon selbst sagst, warst du an dieser Stelle bereits mehrfach in den letzten Jahren zu Gast in der N-ZONE. Und jedes Mal hast du uns mit absolut fantastischen Kunstwerken unterschiedlichster Art begeistert. So auch dieses Mal! Wir verneigen uns vor deinem künstlerischen Können und wünschen dir allen Erfolg der Welt damit. Vielleicht wird ja eines Tages mehr daraus als ein Nebenverdienst, wer weiß. Uns freut es auf jeden Fall, dass du dein Hobby – zumindest teilweise – zum Beruf machen konntest. Das können wir besonders gut nachvollziehen, geht es uns als Videospielredakteuren ja ganz genauso. :-)

TOYS TO LIFE

Hallo Johannes,
mit diesem Leserbrief möchte ein bisschen über Toys-to-Life sprechen. Und im Vorfeld werde ich gleich mal ein paar Sachen kurz erwähnen, welche ich dagegen nicht vertiefen möchte. Amiibo und Starlink, beides in meiner Sammlung, lasse ich hier weg. Amiibo, weil sie anders funktionieren, das heißt, ich kann sie in mehreren Spielen nutzen. Es gibt aber gefühlt nur drei Spiele, die ich ohne Amiibo nicht spielen kann. Starlink (ein sehr gutes Game übrigens), weil es eine andere Art Spiel ist als die übrigen Titel im Bereich Toys-to-Life. „Toys-to-Life-Spiele sind Geldmacherei!“ hört man immer wieder und ja, natürlich ist es das. Welche Firma stellt schon etwas her, ohne damit verdienen zu wollen? „Toys-to-Life nimmt so viel Platz weg!“ ist auch so eine Sache, zu der man nur sagen kann: ja, stimmt. Aber auch das muss sich jeder selbst überlegen, ob man sammeln möchte oder nicht. So, da das soweit geklärt ist, fange ich zuerst mit Skylanders an. Ich muss ehrlich sagen, ich habe bei Skylanders nicht mit dem ersten Teil begonnen. Damals war ich enttäuscht, dass aus einer sehr guten Serie, den Spielen von Spyro nämlich, ein solches Sammelspiel gemacht wurde. Angefangen habe ich mit Skylanders Giants, welches ich mir eigentlich nur zum Testen geholt habe, da ich das Starterset für zehn Euro bekam. Und ich muss sagen, es hat mich sehr, sehr positiv überrascht. Die Skylands sind ein wundervoller Ort mit viel Humor. Das Fantasy-Setting hat mich einfach mitgenommen. Wer Jump&Runs oder Adventure mag, ist in den Skylands bestens aufgehoben. Kritikpunkte für mich bei den Spielen gibt es nicht viele. Zum einen wäre da das Wechseln der Figuren, was manchmal etwas nervig ist. Zum anderen die abgesperrten Bereiche, die man nur mit bestimmten Figuren betreten kann. Ansonsten ist Skylanders ein wirklich tolles Spiel, von dem ich hoffe, dass nach dem Toys-to-Life-Aus trotzdem noch schöne komplett spielbare Games zur Reihe dazukommen. Dann kam Disney Infinity.

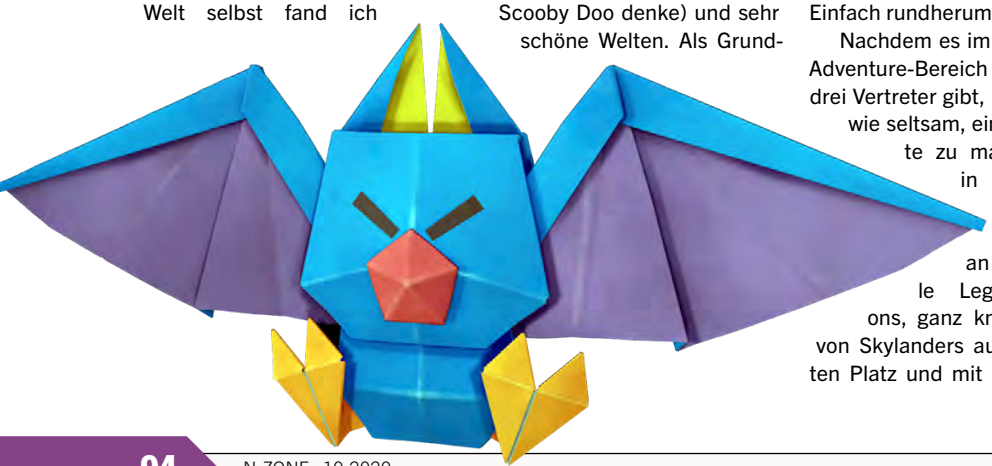
Masken oder sogenannter Mund-Nasen-Schutz wird uns wohl noch für eine ganze Weile im Alltag begleiten. Um aus dieser Not eine Tugend zu machen, hat sich N-ZONE-Leser Otto Kurucz etwas ganz Besonderes einfallen lassen: Hübsche Masken mit Videospielmotiven, unter anderem Pac-Man und Link. Würden wir auch tragen!

Zum wiederholten Male hat sich unser treuer N-ZONE-Fan Ewald Hojesky bei uns gemeldet und gleich einige schöne Bilder mitgeschickt. Diesmal präsentiert er darauf keine neuen selbsterschaffenen Werke wie Buttons oder Taschen, sondern sein Gaming-Zimmer, das randvoll steckt mit allerlei Nintendo-Goodies. Wow!

Für mich als absoluten Disney-Fan war es damals eine Nachricht, die mich richtig begeistert hat. Deswegen war für mich klar, Infinity kommt in die Sammlung. Das erste Disney Infinity hat mir persönlich auch gut gefallen, mit den verschiedenen Welten von Monster AG, Die Unglaublichen, Fluch der Karibik, Toy Story und Cars. Es gab viel Abwechslung, schöne Welten, schöne Charaktere, also für mich ein gutes Gesamtpaket. Leider ging es nach dem ersten Teil sehr stark bergab mit dem Spiel. Infinity 2.0, das ja das Marvel-Heroes-Spiel war, hat mich schon etwas enttäuscht. Die Figuren waren nicht mehr so liebevoll gemacht wie beim ersten Spiel und auch die Welt selbst fand ich etwas lieblos. Teil drei habe ich mir dann trotzdem geholt, da ich Star-Wars-Fan bin und die Figuren auch wieder etwas besser ausgesehen haben. Leider konnten auch beim dritten Teil die Spielwelten nicht überzeugen und wenn Infinity nicht eingestellt worden wäre, hätte es für mich trotzdem keinen vierten Teil in der Sammlung gegeben. Zum Schluss kam dann Lego Dimensions. Und ich muss einfach sagen, was für ein geiles Game! Eine tolle Hauptgeschichte, eine gute Nutzung des Portals (teilweise für Farbrätsel genutzt, teilweise Position der Charaktere ändern, um dem Griff eines Gegners zu entkommen), absolut geniale Figuren (allein schon, wenn ich an Scooby Doo denke) und sehr schöne Welten. Als Grundgerüst die bewährte Lego-Formel, Rätsel, Bauen und Humor. Ein Wahnsinns-Crossover mit vielen Charakteren, die ich teilweise nie erwartet hätte, jemals wieder in irgendeinem Spiel anzutreffen. Es gab so viele echt geniale Umsetzungen von Filmen in dem Spiel. Das Crossover umfasst unter anderem die Goonies, Jurassic World, Lego City, Knight Rider, Ghostbusters, Mission Impossible, Sonic, E.T., Gremlins, Dr. Who, Portal, das A-Team, Herr der Ringe, Phantastische Tierwesen, Lego Chima, Lego Ninjago, DC Heroes, Scooby Doo, Zurück in die Zukunft und The Lego Movie. Was mir bei dem Spiel auch sehr gut gefallen hat, war das Umbauen und Aufrüsten der Fahrzeuge. Einfach rundherum top!

Nachdem es im Jump&Run/Adventure-Bereich nur diese drei Vertreter gibt, ist es irgendwie seltsam, eine Top-3-Liste zu machen. Aber in dieser Liste wäre bei mir an erster Stelle Lego Dimensions, ganz knapp gefolgt von Skylanders auf dem zweiten Platz und mit (leider) sehr weitem Abstand Disney Infinity auf dem dritten und letzten Platz. Ich persönlich finde Toys-to-Life-Spiele haben, zumindest eine Zeit lang, die Spielewelt bereichert. Mehr davon muss jetzt aber auch nicht sein. Lieber von den Serien Skylanders und Lego Dimensions neue Spiele, mit dem gleichen Spaß, aber ohne Figuren. Liebe Grüße und viel Spaß beim Zocken!

Ralf Simon



JOHANNES: Lieber Ralf, ich danke dir herzlich für deine spannenden Ausführungen zu einem nicht minder spannenden Thema! Toys to life ist so ein Konzept, dass ich zu seiner Blütezeit zwar mitbekommen, mich aber nie daran beteiligt habe. Soll heißen, ich kenne den ganzen Kram, Skylanders, Disney Infinity, Lego Dimensions … habe aber nie einen Titel davon gespielt oder jemals eine der Figuren besessen. Das beschränkt sich bei mir tatsächlich nur auf Amiibo und auch da nur auf ganz wenige. Toys to life ist originell, keine Frage, aber vor allem im Kontext der Klimakrise und der Frage nach dem sinnvollen Umgang mit endlichen Ressourcen muss man

Unsere treue Leserin Mellymiew hat sich zum wiederholten Male bei uns gemeldet und präsentiert ihre knuffig gezeichnete Version von Dreamlander Kirby. Wann kommt eigentlich der nächste Ableger der Reihe?

sich schon eingestehen, dass es gut ist, dass die Plastikfiguren wieder out sind. Ob es wohl irgendwann zu einem Revival von Skylanders und Co. kommt? Diese Frage bleibt bei mir gerade am Ende noch offen. Ich denke, so schnell nicht.

FAKE-GAMES

Hallo N-ZONE-Team,
in Ausgabe 08/20 las ich den Artikel „Der schnelle Reibach mit Fake-Spielen“ und ungefähr zur gleichen Zeit stöberte ich mal wieder im Nintendo eShop. Da stieß ich auf ein Spiel namens Ultra Off-Road 2019: Alaska. Das Game war nicht teuer und dann auch noch im Angebot für unter zwei Euro zu haben. Zurzeit spiele ich MudRunner und hatte schon meine Erwartungen an den neuen Simulator nach unten geschraubt. Als ich dann aber die Software öffnete, traute ich meinen Augen und Ohren nicht! Die Landschaft sah aus wie die allerersten 3D-Spiele und der Sound wurde wahrscheinlich mit einem Blecheimer (Kollision) und einer Bohrmaschine (Motor) erzeugt! Kurz danach löschte ich die Software gleich wieder von meiner Switch! Mir fiel sofort euer Artikel wieder ein und dachte mir: „Ja, das ist so ein Fake-Spiel, von dem ihr auch wissen solltet.“ Vielleicht habt Ihr ja eine Möglichkeit, euch das „Spiel“ mal anzuschauen und mir zu berichten, ob ihr meiner Aussage zustimmt oder nicht. Ich bin schon sehr auf eure Antwort gespannt. Mit freundlichem Gruß,

Frank

N-ZONE: Lieber Frank, vielen Dank für deinen Beitrag … und deine Warnung! In der Flut der unzähligen neuen Spielen jede Woche ist Ultra Off-Road 2019: Alaska bisher an uns vorbeigegangen, obwohl der Titel bereits im Oktober erschienen ist. Zum Glück. Nach der kurzen Recherche nach Reviews kommen wir zu dem Schluss, dass du hier voll ins Schwarze getroffen hast. Nun ist das Game nicht unbedingt ein Fake-Spiel, aber eben echt absoluter Schrott. Eine durchschnittliche Wertung von 25/100 auf Metacritic spricht hier auf jeden Fall Bände. Nun hast du zum Glück im Sale nur ganz wenig Geld dafür ausgeben, aber selbst darum ist es schade. Nun, für die Zukunft gelernt, oder? Fazit: Ja, wir stimmen deiner Aussage voll und ganz zu!

MASKEN

Lieber Johannes,
wie wir zurzeit alle wissen, sind es schwierige Zeiten, welche uns an unser Limit treiben. Deswegen ist es umso toller, eine Zeitschrift wie die eure zu haben, welche trotz allem ein Stück Normalität vermittelt und ihre treuen Leser mit den neusten News versorgt. Dafür danke ich euch. Zusätzlich zu meinem Lobgesang (ähm) schicke ich euch Bilder von hausgemachten Mundschutzmasken, mit denen man sich die Maskenpflicht deutlich einfacher macht. Ich hoffe, sie gefallen euch, und regen vielleicht die Fantasie des ein oder anderen Lesers zusätzlich an. In diesem Sinne verabschiede ich mich und wünsche jedem (noch) einen schönen Sommer! Mit freundlichen Grüßen,

Otto Kurucz

JOHANNES: Hey Otto und vielen lieben Dank für die Bilder und deinen Beitrag! Mit deinen Custom-Masken triffst du bei vielen Nintendo-Fans sicherlich genau einen Nerv. Schon seit Monaten werden ja neben den unscheinbaren alltäglichen Masken auch teurere, besondere Modelle gehandelt. Hier könnten Gamer-Masken und im Speziellen Nintendo-Masken durchaus eine Art Marktlücke sein. Schauen wir mal, ob nach deinem Leserbrief bald ganz viele Menschen selbst kreativ werden und deinem Beispiel folgen. Schön wäre es ja! :-)

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

RETRO-HYPE: BACK TO THE ROOTS?

Lassen wir mal unserer Fantasie freien Lauf: Was wäre, wenn Nintendo alte Konsole und Spiele einfach wieder herstellen würde – statt auf Mini, Virtual Console und Co. zu setzen?

JOHANNES: Nun, Katha, die heutige Diskussionsgrundlage habe ich mir ausgedacht, um an dieser Stelle zur Abwechslung mal ein rein hypothetisches Thema zu besprechen. Seit Jahren erleben wir ja einen regelrechten Retro-Hype, an dem auch Nintendo fleißig partizipiert und damit gutes Geld verdient. Man denke nur an NES und SNES Mini, Virtual Console, Remakes/Remaster und Ähnliches. Ich habe eine Idee, wie man den Trend mal anders ausnutzen kann als alle anderen. Was wäre denn, wenn Nintendo alte Konsolen einfach wieder herstellt? Also beispielsweise das Nintendo 64, ebenso die Originalspiele auf Cartridge, und das Ganze dann im normalen Handel vertreibt? Wenn man sich den Markt für gebrauchte Konsolen und Spiele anschaut, sieht man, dass dort teils enorme Umsätze gemacht werden, woran Nintendo aber keinen Cent verdient. So könnte sich Big N einen Teil dieses Marktes aneignen. Meinst du, dieses Konzept könnte erfolgsversprechend sein?

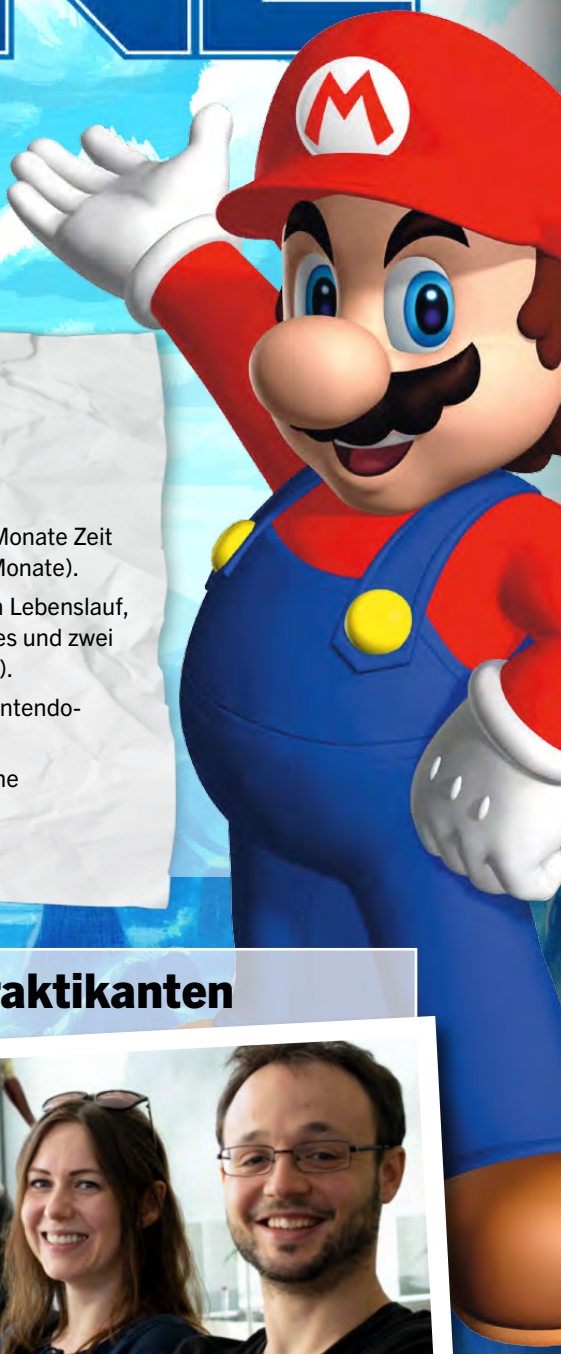
KATHARINA: Ich persönlich fände es auf jeden Fall klasse! Auch, wenn die meisten alten Konsolen, die ich besitze, noch hervorragend laufen (abgesehen von den diversen 360-Geräten), wäre es doch beruhigend zu wissen, einfach eine „neue“ kaufen zu können, wenn das eigene Modell die Biege macht. Gebraucht zu kaufen birgt immer ein kleines Risiko. Ob das allerdings ein profitables Geschäft ist, stellt eine andere Frage dar. Es gibt viele Retro-Fans, aber sind das genug, um den Produktionsaufwand zu rechtfertigen? Der Otto-Normal-Spieler möchte, glaube ich jedenfalls, lieber das beste, aktuelle Gerät nutzen und interessiert sich nicht für die Vorgänger.

JOHANNES: Ich stimme dir zu, vermutlich würde man damit nicht so großen Umsatz machen wie beispielsweise aktuell mit der Switch und den Spielen für die Konsole. Aber man könnte das ja als eine Art „Premium-Serie“ vermarkten und das Marketing speziell an eine ältere Kundschaft ausrichten, die eben damals mit den Konsolen als Kind aufgewachsen ist. Genau diese Leute, je nach Konsole heute in ihren Dreißigern oder frühen Vierzigern, sind in der Masse beruflich etabliert und verfügen über deutlich mehr Geld als zum Beispiel Jugendliche oder junge Erwachsene. Ergo könnte man, ähnlich wie Apple, sehr hohe Gewinnspannen bei den einzelnen Produkten erzielen und somit auch über weniger Masse einen ordentlichen Umsatz generieren. Meinst du nicht, hypothetisch gedacht, Nintendo würde das einfach mal machen und wäre damit erstmal das einzige Unternehmen aus der Branche mit einem solchen Angebot, dass allein schon deswegen große Aufmerksamkeit und ordentliche Absatzzahlen garantiert wären? Gerade bei Nintendo, wo Retro und Kindheitsnostalgie eine enorme Rolle spielen.

KATHARINA: Schwierige Frage, aber doch, ich könnte mir schon vorstellen, dass dieses Konzept Erfolg hat! Man muss ja auch bedenken, dass eine Menge der Retro-Spiele auch heute noch jede Menge Spaß machen und hinter den modernen Ablegern nicht unbedingt zurückstehen. Das ist der Vorteil an simplifizierter Grafik, denn die altert sehr viel besser als fotorealistische Optik. Metroid, Super Mario Land, ja, auch Tetris: Dafür braucht man keine High-End-Konsole und hat trotzdem nicht weniger Freude. Es gibt ja auch unabhängige Hersteller, die ihr Geld damit verdienen, Konsolen-Varianten zu bauen und zu entwickeln, die dann Klassiker abspielen und mit Anschlüssen für HDMI und so weiter versehen sind. Man könnte das sogar mit dem eShop fein kombinieren: Die „neuen“ alten Konsolen greifen einfach über das Netz auf die Klassiker zu – aber für die Freunde von Cartridges sollte es natürlich auch die Möglichkeit geben, Spiele in physischer Form zu kaufen. Wie seht ihr das, liebe Leser – ein erfolgsversprechendes Konzept oder eher nicht? Schreibt uns!

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2020 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

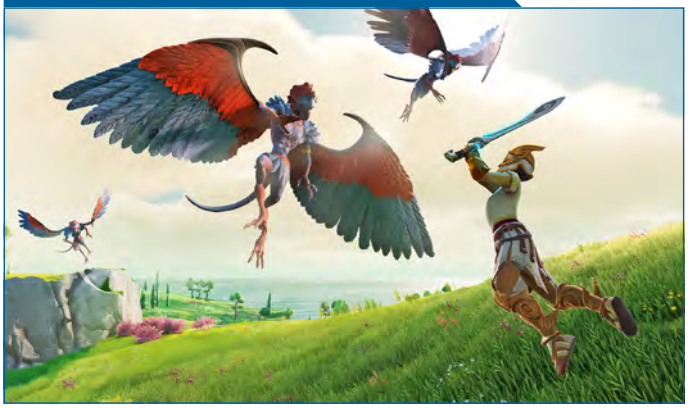
Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

AUSGABE 11/2020

ab 21.10.20 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

IMMORTALS: FENIX RISING (Vorschau)



Umgetauft, aber immer noch in Arbeit: Ubisofts Open-World-Titel hieß bis vor Kurzem noch Gods & Monsters. Wir haben Neuigkeiten zum Action-Adventure.

PIKMIN 3 DELUXE (Test)

Drückt uns alle Daumen: Vielleicht bekommen wir den Test zur Neuauflage des Wii-U-Strategiehits bereits pünktlich für die nächste Ausgabe fertig!

NEW POKÉMON SNAP (Vorschau)

Angeblich erscheint New Pokémon Snap noch in diesem Jahr – da wäre doch mal Zeit, uns einen weiteren Blick darauf werfen zu lassen? Vielleicht im nächsten Heft!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.) Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Benjamin Kegel, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Christian Dörre, Felix Schütz, Judith Carl, Marcel Naeem-Cheema, Melanie Weißmann, Olaf Bleich
Layout Sandra Wendorf (Ltg.), Matthias Schöffel
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Sandra Wendorf
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director Simon Fistrich
New Business Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement
Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)
Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de
Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de
Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 33 (01/2020)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00
ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Baumwall 11, 20459 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE
Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store · JETZT BEI Google Play

Ein Angebot der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

MINI-ABO MAXI-VORTEILE!

JETZT **3x N-ZONE TESTEN** UND VOLL ABRÄUMEN!

NUR 9,90 EUR!

- **3 AUSGABEN** DRUCK-FRISCH **FREI HAUS!**
- ÜBER **33% GÜNSTIGER** GEGENÜBER EINZELKAUF
- INKLUSIVE **5-EUR-** amazon.de **-GUTSCHEIN!**

WWW.N-ZONE.DE/MINIABO

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

- MEGA PREISVORTEILE
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KEINE RISIKO, DA JEDERZEIT KÜNDBAR